

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA DO
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA – POLO PLANALTINA - DF

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NOS ANOS INICIAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL EM FORMOSA-GO

ELIZABETH VIEIRA DE SOUZA

BRASÍLIA - DF
2012

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA DO
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA – POLO PLANALTINA - DF

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NOS ANOS INICIAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL EM FORMOSA-GO

ELIZABETH VIEIRA DE SOUZA

Monografia apresentada como requisito parcial para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II do Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília – Polo Planaltina – DF.

Orientador: Profº Esp. Gabriel Francisco Martins Fernandes

BRASÍLIA - DF
2012

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA DO
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA – POLO PLANALTINA - DF

ELIZABETH VIEIRA DE SOUZA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL EM FORMOSA-GO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Educação Física da Universidade
de Brasília, como parte dos requisitos de
avaliação para conclusão do curso.

Aprovado em: _____

Nota: _____

Banca Examinadora

Profº Esp. Gabriel Francisco Martins Fernandes

Prof.

Convidado

Prof.

Convidado

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, pela saúde, fé e perseverança que tem me dado. A nossos pais, a quem honramos pelo esforço com o qual nos educaram sempre nossos amigos pelo incentivo na busca de novos conhecimentos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço as vitórias da minha vida, primeiramente a DEUS por sempre me amparar em todos os momentos da minha vida, e em especial esse trabalho a minha mãe que foi minha incentivadora incansável, não permitindo que eu, em hora alguma, fraquejasse durante os momentos difíceis.

EPÍGRAFE

“É necessário que todas as crianças possam mergulhar seus olhos na alegria da imaginação, ser fadas e reis, poetas e operários, e possam pintar suas secretas e invioláveis paisagens com as cores do arco-íris, pois elas trazem consigo o caminho das estrelas” (MARIA ROSA COLAÇO).

RESUMO

A importância dos jogos nos anos iniciais do ensino fundamental em Formosa-GO é um tema pertinente quando se fala e pensa em ensino aprendizagem, pois jogando a criança desenvolve seu senso de companheirismo. Jogando com amigos a criança aprende a conviver, ganhando ou perdendo, procurando aprender regras e conseguir uma participação satisfatória. No jogo, ela aprende a aceitar regras, esperar sua vez, aceitar o resultado, lidar com frustrações e elevar o nível de motivação. Com esta pesquisa observou-se que os jogos abarcam fatores como a socialização entre os alunos e o descobrimento e estabelecimento de regras e limites tornando as crianças mais centradas no que está sendo desenvolvido em sala de aula. E para tanto o professor tem grande importância atuando como mediador para relacionar o saber escolar com o universo real do aluno ao entender a importância dos jogos direcionando-os ao que deseja desenvolver seja relacionado ao conteúdo ou a formação social do ser. O jogo sendo um estímulo e fonte de motivação aos estudantes em relação à aprendizagem a ser adquirida deveria ser alvo de utilização diversa em sala de aula, contudo, a maioria dos professores deixa de utilizar essa ferramenta que poderia propiciar a aprendizagem significativa e efetiva dos alunos, mas a questão que se coloca em foco é que a utilização de jogos nas aulas podem trazer uma dificuldade a mais para o professor que muitas vezes não sabe lidar com a falta de estimulação dos seus alunos, nem tão pouco com as reações diversas que o jogo causa na criança, os professores buscam alunos quietos e calados, mas deveria buscar alunos críticos e participativos, componentes esses que só estimulariam a participação dos indivíduos na sociedade. Os jogos podem influenciar no comportamento das crianças, sendo um meio para que elas aceitem as diferenças uns dos outros respeitando seu espaço e se tornem solidárias, aprendendo a trabalhar e a se comportar em grupos, a dividir, a seguir regras e a exercitar suas habilidades.

Palavras-chave: Jogo, Interação, Aprendizagem Significativa e Educação Física.

ABSTRACT

The importance of games in the early years of elementary school in Taiwan-GO is a pertinent topic when talking and thinking about teaching and learning, playing as the child develops his sense of companionship. Playing with friends the child learns to live, win or lose, to learn rules and to satisfactory participation. In the game, she learns to accept rules, wait their turn, accept the result, dealing with frustrations and raise the level of motivation. This research found that games encompass factors such as socialization among the students and the discovery and establishment of rules and boundaries making children more focused on what is being developed in the classroom. And so the teacher has great importance acting as a mediator to relate school knowledge to the real student to understand the importance of directing them to the games you want to develop is related to the content or the formation of the social being. The game is a source of encouragement and motivation to students about learning to be acquired should be subject to different use in the classroom, however, most teachers fail to use this tool that could provide meaningful and effective learning of students but the question that brings into focus is that the use of games in the classroom can bring a difficulty for the teacher who often can not deal with the lack of stimulation of their students, nor with the mixed reactions that the game because the child, teachers seeking students quiet and silent, but students should seek critical and participatory components such that only stimulate the participation of individuals in society. The games can influence children's behavior, as a means for them to accept the differences of each other respecting their space and become supportive, learning to work and behave in groups, to divide, to follow rules and exercise their skills.

Keywords: Game, Interaction, and Physical Education Meaningful Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 OBJETIVO GERAL E OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
3 REVISÃO DE LITERATURA.....	14
3. 1 A Imagem e a Consciência Corporal.....	14
3.1.1 Educação corporal e os exercícios físicos e a perspectiva histórica.....	16
3.2 O Desenvolvimento Físico e Intelectual da Criança a Partir de Jogos.....	17
3.3 A Contribuição dos Jogos no Desenvolvimento Infantil.....	21
3.4. O Papel do Professor no Desenvolvimento das Habilidades da Criança Através da Educação Física.....	24
4 METODOLOGIA.....	28
5 REULTADOS E DISCUSSÕES.....	38
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	55
APÊNDICES.....	58

1 INTRODUÇÃO

No que diz respeito aos problemas voltados as aulas de Educação Física, pode se abordar que, para muitas pessoas as lembranças são ótimas, para outras nem tanto, isso porque talvez, as aulas não tenham sido direcionadas para desenvolver as habilidades e competências próprias de cada um.

Segundo Piaget (1976), os jogos não são apenas uma forma de desafio ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas, meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Através dos jogos trabalha se o raciocínio lógico, sendo na brincadeira a forma, mas contextualizada da criança desenvolver seu senso lógico.

E tendo em vista, essa perspectiva, é necessário abordar a utilização de jogos nas aulas de educação física, que pode ser percebida e interiorizada como forma de lazer e saúde das crianças no âmbito do ensino fundamental pela necessidade de um trabalho voltado para as bases educativas e de desenvolvimento, pois é no ensino fundamental que inicia se o trabalho com a criança tendo a perspectiva de seu desenvolvimento global. (ALVES, 2009).

O papel do professor tem grande relevância no contexto da educação física escolar, o professor não deverá apenas transmitir informações ou fazer de sua aula um lugar de brincadeiras sem sentido e sem objetivos, sua função é muito ampla em relação a sua atuação na busca do desenvolvimento e da aprendizagem do educando.

Sendo assim, o professor é tão importante na vida do seu aluno, que dependendo de sua atuação, pode causar um mal ou um bem que ficará marcado pelo resto da vida do aluno, principalmente os professores do ensino fundamental que, assumem uma responsabilidade bem maior pelo cuidado a ser dispensado para cada criança e seu desenvolvimento individual. (ALMEIDA, 2003).

Dessa forma, é preciso que o professor atue em sala de aula de modo a criar situações desafiadoras e motivadoras para os educando, evidenciando assim, a perspectiva da criatividade para realização de atividades na sua prática pedagógica. (ALVES, 2009).

Não basta o professor orientar o aluno, o professor deve exercer seu trabalho criando situações que favoreçam a imaginação da criança, pular corda por pular é um exercício ou uma brincadeira muito gostosa, mas se por trás deste movimento existir um planejamento adequado, uma história a ser vivenciada, a criança terá uma chance maior de se desenvolver, pois ela terá de associar seu pensamento com seu movimento, ou seja, seu corpo e sua mente trabalhando juntos. (ALMEIDA, 2003).

Nesse contexto, a prática pedagógica é uma questão que deve ser pensada e repensada enfim refletida sempre, além dos conhecimentos adquiridos através dos estudos, o professor precisa estar sempre atento ao desenvolvimento da aprendizagem dos seus alunos, precisa saber se o aluno realmente está aprendendo, quais são suas principais dificuldades, se tem dificuldades de se relacionar, se tem dificuldades em seguir regras previamente estabelecidas, e como fazer para poder superá-las. É preciso que o professor tenha consciência de suas responsabilidades e de seu papel como educador na atualidade.

Atualmente, o trabalho pedagógico voltado para o segmento da educação deve considerar como pressupostos pedagógicos os processos cognitivos, afetivos e sociais que permeiam a aprendizagem das crianças. Por isso é importante que as crianças aprendam a expressar suas ideias e opiniões, participando ativamente de seu próprio processo de aprendizagem. Espera-se assim que a criança aprenda gradativamente a selecionar, assimilar, interpretar, conferir, testar, reformular, explicar e comunicar-se. Na escola é de fundamental importância considerar esses conhecimentos, o que permitirá ao professor planejar situações de aprendizagem significativas, ou seja, situações nas quais os alunos poderão reconhecer os limites de seus conhecimentos ampliando-os, se necessário, reformulá-los.

Por esse motivo este trabalho compreende inicialmente uma pesquisa teórica com estudos, analisando obras de Piaget, Vygotsky, Antunes entre outros autores, que tratam das características dos jogos, bem como de sua importância para o processo de ensino aprendizagem da matemática. Tratando também da importância do desenvolvimento do indivíduo de forma prazerosa lançando mão do lúdico que pode ser obtido de variadas formas. Entretanto, nosso foco na presente pesquisa voltou-se para os jogos.

Tendo em vista a importância de proporcionar aos alunos das séries iniciais do ensino fundamental uma aprendizagem matemática prazerosa e significativa e

sabendo que o pedagogo pode provocar uma aprendizagem matemática significativa, estimulando a construção de conhecimentos contextualizados com o dia-a-dia do aluno. A presente pesquisa tem como objetivos apontar meios para promover o estímulo à aprendizagem fazendo uso de jogos proporcionando socialização entre os estudantes. Apresentar ainda sugestões de como motivar a aprendizagem por meio da ludicidade e propor sugestões para o estímulo de desafios a partir dos jogos levando as crianças a desenvolverem regras e limites.

Os conhecimentos e a aprendizagem significativa são fundamentais para a integração social e sobrevivência das pessoas. Sendo assim, com a utilização planejada de jogos, o professor pode provocar uma aprendizagem, estimulando a construção de conhecimentos contextualizados com o dia-a-dia do aluno, ou seja, deixando claro uma nova visão para os educadores, que a sua função não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho norteador, mas sim a ajudar a criança a tomar consciência de si mesma e da sociedade em que está inserida.

Desta maneira os jogos ou até mesmo as brincadeiras devem ser valorizados pelo professor; visto que representam uma importante situação de aprendizagem, podendo ocorrer espontaneamente ou durante as atividades apresentadas pelo professor.

A questão em foco é de suma importância para convergir ações do educador em busca de uma aprendizagem eficaz da educação física. Por meio dos jogos, dentro das séries iniciais do ensino fundamental.

Essa pesquisa justifica-se, pela análise dos jogos e brincadeiras que podem ser utilizados nas aulas de educação física, bem com, demonstrar em sua discussão os aspectos dos benefícios teóricos da educação física escolar, sendo utilizando os jogos como fonte de interação do ensino-aprendizagem dos educandos.

Como a utilização e inserção de jogos podem favorecer o desenvolvimento da aprendizagem da criança nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Escola Municipal Marileila Alves dos Santos e Escola Municipal Liãozinho em Formosa-GO?

2 OBJETIVOS

Objetivo Geral

Identificar e compreender o valor da inserção dos jogos nos Anos iniciais do Ensino Fundamental como subsídios para a construção da aprendizagem significativa realizada pela criança.

Objetivos Específicos

- a. Identificar como ocorre a inserção dos jogos pelos professores dos anos iniciais do Ensino fundamental;
- b. Analisar os benefícios da inserção dos jogos no ensino/aprendizagem da educação física;
- c. Identificar os jogos e suas contribuições para a aprendizagem do aluno no Ensino Fundamental.

3 REVISÃO DE LITERATURA

3. 1 A Imagem e a Consciência Corporal

Conforme relatos de Almeida (2003), a história do desenvolvimento humano, as mudanças físicas da nossa anatomia, a luta contra as doenças, o envelhecimento, nos mostram o interesse do ser humano pelo corpo, pelo seu uso, pela sua eficiência, pela sua vida nos trabalhos, nas atividades que ele desempenha. Na sua luta pela vida, pelo poder, o ser humano usava seu corpo, diretamente, em contato com a natureza.

Enfatizando o pensamento anterior, Lopes (2001) menciona que, o corpo é uma forma de expressão da individualidade. A criança percebe-se e percebe as coisas que a cercam em função de seu próprio corpo. Isso significa que, conhecendo - o, terá maior habilidade para se diferenciar, para sentir as diferenças. Ela por distingui-lo em relação aos objetos circundantes, observando-os, manejando-os.

O desenvolvimento de uma criança é o resultado da interação de seu corpo com os objetos de seu meio, com as pessoas com quem convive e com o mundo onde estabelece ligações afetivas e emocionais.

Assim, o conceito do corpo envolve um conhecimento intelectual e consciência do corpo e da função de seus órgãos. E o esquema corporal é resultante das experiências que possuímos provenientes do corpo e das sensações que nos são oferecidas e que são vivenciadas.

De acordo com Lopes (2001), a organização do esquema corporal é um processo integrado de vários fatores que possibilitam à criança a dar conta de si e do mundo.

- a. Equilíbrio Corporal
- b. Orientação Espacial
- c. Orientação Temporal
- d. Dominância Lateral
- e. Coordenação Viso-Motora
- f. Percepção

Diante de todo o exposto acima, pode se afirmar que o Equilíbrio Corporal é a capacidade de criança controlar, tanto parada quanto em movimento, os diversos

elementos que contribuem para a manutenção da postura. São responsáveis pelo equilíbrio corporal: Sistema piramidal, movimentos voluntários; Sistema extrapiramidal, movimentos automáticos; Sistema cerebeloso, mantém o equilíbrio.

Todas as funções até agora estudadas agem coordenada e concomitantemente, e são responsáveis pelo esquema corporal. É importante que tais áreas sejam trabalhadas de modo natural, até mesmo através de brincadeiras. Desse modo, a aprendizagem escolar é relacionada com a leitura e a escrita. Escreve-se da esquerda para a direita e de cima para baixo, em nossa língua. O movimento do corpo deve acompanhar. (LOPES, 2011).

Segundo Holle *apud* Gonçalves (2006) afirma que, especialmente no que se refere ao escrever, o fator motor é de suma importância, porque muitas crianças que começaram sua vida escolar não se acham desenvolvidas para aprender essa habilidade. Por essa razão, o jardim de infância e o maternal deveriam ajudar intencionalmente as crianças a se prepararem para a escola. Trabalhando com a Percepção, sendo a mesma é um processo vital na vida do ser humano. Não é um processo passivo e depende da capacidade para se reconhecer estímulos. É a capacidade de interpretar e identificar as impressões sensoriais pela correlação com as experiências prévias, baseadas na memória. É indispensável para as funções cognitivas (pensamento - raciocínio).

A criança é um ser em criação. Cada ato é para ela uma ocasião de explorar e de tomar posse de si mesma; ou para melhor dizer, a cada extensão a ampliação de si mesmo. É esta operação, executa-se com veemência, com fé: um jogo contínuo. A importância decorre de conquista, uma vibração incessante. (MONTESSORI, *apud* ALMEIDA, 2005 p.19).¹

Pode se inferir que, é através da percepção visual se tem informação acerca do mundo por diferentes habilidades: Posição no espaço (com relação à criança); Relações espaciais; Constância de percepção; Figura-fundo.

A Percepção auditiva possibilita ouvirmos o corpo todo, uma vez que os ossos são condutores de som. A percepção auditiva é fundamental para o

¹ ALMEIDA, Paulo Nunes de. **A educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo-SP. Edição Loyola. Ed. 11ª. 2003.

desenvolvimento intelectual, pois proporciona a aquisição da linguagem, mola mestra do pensamento e conhecimento das relações espaciais. Uma criança com dificuldade na percepção auditiva, sem ser surda, poderá apresentar distúrbio na fala, dificuldade em discriminar som e ritmo.

A Percepção tátil estabelece a diferença entre percepção tátil (reconhecimento pelo tato) e tato (sensação). Sendo através da percepção tátil que temos os primeiros contatos com o mundo (apalpar, tocar o próprio corpo e o da mãe).

Percepção olfativa e gustativa são as percepções mais primitivas no ser humano. Os receptores do gosto e do olfato estão muito próximos, por isso, o paladar se tem pelo olfato. Na língua só se discrimina o amargo, o doce e o azedo.

Carvalho (2009) aborda que, a Psicomotricidade se ocupa justamente do estudo das percepções mencionadas. Podendo entendê-las como a função integradora das experiências perceptivas, motoras, cognitivas e afetivas que permitem um adequado controle corporal e um adequado relacionamento com o meio. Assim, quanto maior o controle corporal, maior a consciência do EU. Cada pequena informação teórica sobre o ser humano enquanto criança nos permite descortinar sua complexidade e, ao mesmo tempo, a necessidade de compreendê-lo para melhorar o mundo.

3.1.1 Educação corporal e os exercícios físicos e a perspectiva histórica

Segundo Gonçalves (2006) o homem primitivo tinha a preocupação do desenvolvimento da força bruta, sob o ponto de vista utilitário-guerreiro. Ou seja, os movimentos e os exercícios físicos eram realizados visando à obtenção da força para sua sobrevivência na busca de suprir suas necessidades fundamentais, a caça, pesca e etc.

Na Antiguidade clássica os exercícios físicos visavam o ideal de inspiração divina. Os homens helênicos não se envergonhavam de exhibir-se despidos em jogos e danças. Pode-se dizer que, a celebração das divindades por meio de provas físicas expressava as concepções politeístas dos gregos. Eles consideravam os deuses semelhantes aos homens em virtudes e defeitos, sujeitos às mesmas paixões e impulsos, embora dotados de imortalidade e de força, velocidade e beleza

superiores. Assim, desejar um corpo belo, forte e rápido era um meio de se aproximar dos deuses e, com isso, da perfeição.

Assim, o maior objetivo dos exercícios físicos eram contar com soldados fortes e resistentes, preparados fisicamente para combater os exércitos das Cidades - Estados vizinhos.

Gonçalves (2006) aborda que, o contexto medieval foi caracterizado por um cristianismo associado ao helenismo, que trouxe à tona a visão platônica de corpo, considerando-o como fonte de pecado, e negando seu prazer em função da salvação da alma. Com isso, o corpo passa a ser objeto de resignação cristã. Essa questão é evidenciada de forma mais consistente em Santo Agostinho, para quem o corpo, apesar de ser uma fonte de delícias, é a causa de todos os males e da decadência humana. Embora tenha sofrido influência dos escritos platônicos, Santo Agostinho não admite que a matéria seja ruim, nem que a alma seja unida ao corpo em castigo do pecado. O corpo humano não é o túmulo ou prisão da alma, mas, tornou-se tal, devido ao pecado original. Assim, o objetivo primordial do ensinamento moral é a libertação da concupiscência corporal.

3. 2 O Desenvolvimento Integral da Criança a Partir de Jogos

De acordo com Ferreira (2006), quando a criança entra na escola, ela sonha e cria uma expectativa muito grande em torno do que serão oferecidos a ela em relação a brincadeiras, jogos, colegas, professores. A escola é um mundo novo para a criança, e sendo assim, a escola se não está, deveria estar preparada para receber a criança considerando-a como um todo, ou seja, com todo conhecimento que ela traz consigo, suas capacidades físicas, motoras, afetivas, sociais e cognitivas.

Dando ênfase nessa perspectiva Boato (2006) aborda que, os jogos além de promover o desenvolvimento das habilidades corporais têm a finalidade de desenvolver a aprendizagem da criança, do conhecimento de si e do mundo em que o rodeia, além de suas capacidades intelectuais.

Essa relação entre os jogos e a aprendizagem significativa destaca que a boa escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos

ditos educativos, mas que disponha de uma equipe de educadores que saibam fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa (ANTUNES, 2008, p.31).²

Dessa forma, os jogos precisam despertar o interesse e a imaginação da criança, ele não pode ser visto apenas como um momento de entretenimento e de lazer, e nem mesmo com vistas automáticas e reprodutivas como acontece em casos em que os jogos ou brinquedos são apresentados de forma errada à criança, na verdade ela precisa entender que faz parte do processo de construção do conhecimento. A equipe escolar precisa estar preparada para utilizar os jogos adequadamente sabendo ensinar e aprender todos os benefícios que o mesmo propicia.

Antunes (2008) é adepto da teoria de Gardner e salienta que, dependendo dos estímulos e das oportunidades que o cérebro humano recebe em determinadas fases do desenvolvimento, o grau de inteligência pode aumentar. Entende-se, dessa forma, quanto mais estimulado, mais chance terá do indivíduo desenvolver suas inteligências.

Entretanto, Gardner (1995, p.14) por sua vez, entende por inteligência "a capacidade para resolver problemas ou elaborar produtos que sejam valorizados em um ou mais ambientes culturais ou comunitários". O autor realizou um estudo aprofundado até desenvolver sua teoria, provando cientificamente que todo ser humano possui capacidades, talentos e habilidades mentais próprias, classificando-as em sete inteligências, são elas: lógica matemática, linguística, musical, corporal - sinestésica, espacial, interpessoal e intrapessoal.

Nessa perspectiva, a escola e a família têm grande responsabilidade dentro do processo de aprendizagem da criança, Antunes (1998) nomeia tal processo como uma janela de oportunidades, que nada mais é do que o espaço que a criança precisa para desenvolver suas aptidões individuais. Sendo assim, a questão do ambiente em que a criança vive está totalmente relacionado com seu desenvolvimento intelectual.

² ANTUNES, Celso. **O Jogo e a Educação**: falar e dizer/olhar e ver/escutar e ouvir. 6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

De acordo com a teoria de Piaget (1975), o desenvolvimento da criança é dividido em períodos que são os seguintes: Sensório motor (0 a 2 anos), Pré-operatório (2 a 7 anos), Operatório Concreto (7 – 11 anos), Operatório Formal (12 anos em diante).

[...] a imagem não é derivado da percepção pura, mas o produto de uma acomodação imitativa o que por si mesmo atesta a existência de uma atividade situada acima das percepções e movimentos mais baixos do pensamento refletido: é essa atividade que nos parece prolongar a inteligência sensório-motora, anterior à linguagem, e que designaremos, após o aparecimento desta, por inteligência perceptiva ou, mais simplesmente, atividade perceptiva (PIAGET, 1975, p. 98)³.

Para Piaget (1975) a inteligência da criança é algo que se desenvolve através de vários processos e continuamente, iniciando ao nascer à criança já vêm com uma série de comportamentos prontos que servem para sua sobrevivência, tais comportamentos são naturais de todo bebê ao nascer, pois todos passam pelo mesmo processo. Como por exemplo, a sucção vai ficando cada vez mais forte entre uma mamada e outra, tem-se a fase oral onde as mesmas levam tudo a boca como forma de reconhecimento do objeto, pois a boca foi à primeira parte do seu corpo a ser exercitada. Ou seja, partindo de tal informação comprovada por cunho científico desde que se trabalhe de forma correta e com objetivos o jogo pode trazer retornos significativos ao ensino da matemática objetivando a compreensão do educando em relação ao ensino da matemática e a quebra dos paradigmas que a ronda.

De acordo com Piaget (1978) a construção do conhecimento acontece através de ações físicas ou mentais que ocorre como ele mesmo descreve através das fases de assimilação, acomodação e equilíbrio. Quando o sujeito se depara com o desconhecido ocorre o desequilíbrio ao conhecer o objeto ele parte para assimilação e logo após a decodificação do mesmo ele tem ocorre um conforto que o leva a acomodação conseqüentemente seu equilíbrio.

Todo o processo descrito acima pode ser facilitado através do jogo, pois o mesmo tem grande importância na vida da criança podendo auxiliá-la em diversas fases do seu desenvolvimento cognitivo e motor.

³ PIAGET, J. **A formação dos símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

Ao considerar o jogo como uma forma de trabalhar o desenvolvimento cognitivo e motor da criança Piaget (1978) descreve quatro estruturas básicas de jogos infantis que são o Jogo de exercício, Jogo simbólico/dramático, Jogo de construção, Jogo de regras. Cada um desses jogos pode ser desenvolvido de acordo a cada período da criança permitindo ao educador conhecer melhor seu educando.

Ao utilizar um jogo de regras na solução de problemas surgidos com a dificuldade na aprendizagem acredita-se que estes problemas sejam solucionados, ainda mais quando a mediação do professor esta presente.

Os jogos lúdicos são necessários para o processo de desenvolvimento, tem uma função vital para o indivíduo principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais comunitários.

Os primeiros estágios com a aquisição de aptidões mais simples, passando para os conjuntos mais complexos dos estágios seguintes. Para (WALLON; FONSECA, 2008), o percurso de desenvolvimento é um percurso de individualização progressiva. Ele reconhece os seguintes estágios nos aspectos psicomotores: impulsivo (nos recém-nascidos), tônico-emocional (dos 6 aos 12 meses), sensório-motor (dos 12 aos 24 meses), projetivo (dos 2 aos 3 anos), personalístico (dos 3 aos 4 anos), categorial (6 aos 11 anos) e o estágio da puberdade e da adolescência.

Os estágios que antecipam o personalístico são estágios que evoluem progressivamente do biológico ao psicológico, onde prevalece a comunicação não verbal. O movimento é uma das principais maneiras de comunicação da vida psíquica da criança nos seus primeiros meses de vida. É através do movimento que ela se relaciona com pessoas e coisas, e assim ocorre a individualização progressiva da criança. A ação nos primeiros anos de vida é um estímulo para atividade mental. Os gestos prevalecem em relação às palavras nessa fase. Paulatinamente a palavra assume o gesto, e passa a ser, progressivamente, o instrumento do pensamento da criança. Pouco a pouco a criança deixa de se comunicar somente através de gestos e adquire a fala, o que contribui de maneira exuberante para seu desenvolvimento total.

A experimentação, a criação, e o caráter lúdico presentes nos jogos, são elementos que possibilitam à criança melhoras no próprio domínio motor, na

criatividade e na autoestima, possibilitando tanto o seu desenvolvimento motor quanto seu aprendizado. Por esses e outros motivos, o jogo vem sendo discutido como instrumento pedagógico, tanto que os PCNs (1997) o trazem como ponto importante a ser trabalhado na escola. De acordo com os PCNs, as situações lúdicas, competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-lo de forma satisfatória e adequada.

3.3 A Contribuição dos Jogos no Desenvolvimento Infantil

Segundo Moyles (2002), no contexto educacional, o jogo é considerado como um grande recurso para o desenvolvimento da aprendizagem da criança, podendo ser um simples objeto, mas, ao mesmo tempo, seja capaz de fazer com que a criança use a sua imaginação e criatividade. Diante do exposto, é inadmissível uma prática pedagógica que impossibilite a criança de manifestar seu jeito natural de ser, condicionando-a ao silêncio, reduzido ao espaço de uma mesa escolar. Esta prática torna a vivência escolar pobre, sem criatividade, sem estímulo, refletindo na desmotivação da criança em relação à prática pedagógica assumida pela escola, fazendo com que a mesma prefira muitas vezes ficar em casa.

Morin (2003, p.14) fala que, é necessário desenvolver na educação o estudo das características cerebrais, mentais, culturais dos conhecimentos humanos. Dessa forma, imagina-se que a escola deve ser um ambiente de liberdade, onde a criança se sinta a vontade, sinta prazer e não tenha medo ou receio de criar, recriar, interpretar e interagir de forma livre e proativa no mundo em que vive.

Muitas vezes nos deparamos com crianças tristes, caladas, que não conseguem expressar suas ideias e seus pensamentos. Talvez essas mesmas crianças não tenham o direito de brincar, no ambiente familiar as tarefas domésticas não permitem que ela brinque, pode ser que ela tenha responsabilidades do tipo cuidar do irmão menor ou até de ter que ajudar no sustento da família, quando a criança chega a escola, a situação não é diferente, o momento é apenas de estudar, mas estudar de forma tradicionalista, sem espaço para brincar, para expor seus pensamentos e desenvolver sua habilidades e potencialidades.

A educação está carente de pessoas proativas, tanto alunos como professores precisam ter voz ativa, correr atrás de solucionar os problemas, não ter receio de questionar e tentar entender o mundo sem medo de enfrentar as dificuldades, essa atitude tornaria uma facilidade para o desenvolvimento intelectual do indivíduo. “Brincar é fundamental porque brincando a criança expressa necessidades e desenvolve potencialidades” (CUNHA, 2005, p, 14).

Segundo Bugeste (2007), quando falamos de criança, o universo de fantasia não pode ser desconsiderado, mesmo, e principalmente, quando a questão é conhecer e aprender. Ou seja, a forma em que a criança vê o mundo, a inocência e a fantasia que ela faz a respeito de tudo jamais deve ser desconsiderada pelo adulto.

Nesse sentido, o jogo deve ser compreendido como um momento em que a criança está aprendendo e ensinando ao mesmo tempo, quando ela brinca transmite sua vivência, ela imita alguém, ela sonha, ela imagina, ela calcula, ela faz gestos, ela viaja, ela se sente adulta, enfim, a criança vive um mundo imaginário, que ninguém, nem escola e nem família tem o direito de impedir que ela o faça. Toda criança deve ter o direito de brincar.

Jogando e movimentando, as crianças aprendem, interagem, experimentam sensações, ampliam seus conhecimentos, expressam e se divertem - se e trocam experiências. Através dos jogos a criança aprende a cumprir regras, a entender seus limites, suas capacidades e também aprende a perder, apesar de que muitas tenham uma grande dificuldade de aceitação, cabe ao adulto explicar para a criança que perder faz parte tanto dos jogos e das brincadeiras como de muitas coisas ao longo da nossa vida. (BOATO, 2006).

Nesse contexto, entende-se que brincadeira é coisa séria, quando está relacionada com a aprendizagem da criança.

(...) se não puderem brincar, conviver com outras crianças, explorar diversos espaços, provavelmente suas competências serão restritas. Por outro lado, se as experiências anteriores foram variadas e frequentes, a gama de movimentos e o conhecimento sobre jogos e brincadeiras serão mais amplos. Entretanto, tendo mais ou menos conhecimentos, vivido muitas ou poucas situações de desafios corporais, para os alunos a escola configura-se como um espaço diferenciado, onde terão que ressignificar seus movimentos e atribuir-

lhes novos sentidos, além de realizar novas aprendizagens (PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS, 1997, p.45)⁴.

É necessário ressaltar que, apesar de todos os benefícios expostos acima, existem escolas que, além de não oferecer condições físicas e materiais para a criança brincar, não possui nenhum tipo de projeto e planejamento que utilize o lúdico, em outras palavras, não dispondo de tempo livre para a criança brincar, não tendo intervalo e momentos recreativos. Isso denota que na prática algumas escolas usurpam das crianças um momento crucial em suas vidas, onde elas perdem a chance de criar, de interagir, de trocar experiências e aprimorar seus conhecimentos acerca dos jogos.

O corpo não é só o concreto que carrega todo esse abstrato que é a mente humana, não se deve considerar um isolado do outro, pois há uma interação corpo e mente que interfere diretamente na formação e no desenvolvimento. Por esse motivo, a educação deve se preocupar em conectar a mente ao corpo vivo em seus estudos. Para tanto, Fernandez (1991, p.58-59) parte do princípio de que, o organismo transversalizado pelo desejo e pela inteligência, conforma uma corporeidade, um corpo que aprende, goza, pensa, sofre ou age. A aprendizagem passa pelo corpo. Uma vez que o corpo está presente na aprendizagem, não somente como ato, mas também como prazer; porque o prazer está no corpo, sua ressonância não pode deixar de ser corporal, porque sem signo corporal de prazer, este desaparece.

Assim, infere-se que, o corpo necessita passar por inúmeras experiências, pois é um corpo aprendiz, que precisa sentir para aprender, passar por sensações que o dê prazer, pois assim atende as necessidades do organismo. O meio onde esse corpo vivo está inserido, as pessoas com que ele convive deve proporcioná-lo essa aprendizagem e atender tais necessidades. O corpo e a mente se desenvolvem simultaneamente, ou seja, o indivíduo se desenvolve por inteiro, de forma gradual. Por isso devem-se trabalhar sempre as atividades intelectuais, motora e afetiva juntas, pois não há como dividir o sujeito em partes a serem educadas. (SÁNCHEZ *et al.*, 2003).

⁴ BRASIL, **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Educação Física/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.

O papel do professor é fundamental dentro desse processo sendo ele o mediador do conhecimento, a ele cabe à tarefa de ensinar a variedade dos jogos, a resgatar as brincadeiras e as cantigas antigas e também a de ensinar as novidades que são bastante variadas atualmente.

Os educandos carecem de qualidade de vida, social, escolar e familiar, para o seu desenvolvimento integro. Não podemos esquecer que vários alunos de hoje serão os professores, médicos, dentistas, psicólogos, etc., de amanhã. Sendo assim, deve-se dá mais ênfase ao estudo do homem em sua totalidade, pois o homem está em constante transformação e aprendizado (SÁNCHEZ *et al.*, 2003).

3.4. O Papel do Professor no Desenvolvimento das Habilidades da Criança Através da Educação Física

Conforme explicita Rosa *apud* Fazenda (2002), o papel do professor tem grande relevância no contexto da educação física escolar, o professor não deverá apenas transmitir informações ou fazer de sua aula um lugar de brincadeiras sem sentido e sem objetivos, sua função é muita ampla em relação a sua atuação na busca do desenvolvimento motor e da aprendizagem do educando. Sendo assim, o professor é tão importante na vida do seu aluno, que dependendo de sua atuação, pode causar um mal ou um bem que ficará marcado pelo resto da vida do aluno, principalmente os professores das séries iniciais que, assumem uma responsabilidade bem maior pelo cuidado a ser dispensado para cada criança e seu desenvolvimento individual.

Considera-se que, muitas vezes as atitudes dos alunos podem ser medidas pela a atitude do professor, isso porque os alunos se espelham em seus professores. Se o professor é sem entusiasmo, sem motivação, e não demonstrando confiança no desenvolvimento das potencialidades dos alunos, atua de modo a menosprezar o desenvolvimento individual do educando. Dessa forma, é preciso que o professor atue em sala de aula de modo a criar situações desafiadoras e motivadoras para os educando, evidenciando assim, a perspectiva da criatividade para realização de atividades na sua prática pedagógica.

De acordo com Tonietto (2008, p.114) “(...) Não basta o professor orientar o aluno a saltar de um lado para o outro da corda, é necessário criar um ambiente em

que o aluno imagine que a corda é um lago e o colega, um lobo que pode alcançá-lo”.

Esse pensamento aborda que, o professor deve exercer seu trabalho criando situações que favoreçam a imaginação da criança, pular corda por pular é um exercício ou uma brincadeira muito gostosa, mas se por trás deste movimento existir um planejamento adequado, uma história a ser vivenciada, a criança terá uma chance maior de se desenvolver, pois ela terá de associar seu pensamento com seu movimento, ou seja, seu corpo e sua mente trabalhando juntos.

Nesse contexto, a prática pedagógica é uma questão que deve ser pensada e repensada enfim refletida sempre, além dos conhecimentos adquiridos através dos estudos, o professor precisa estar sempre atento ao desenvolvimento da aprendizagem dos seus alunos, precisa saber se o aluno realmente está aprendendo, quais são suas principais dificuldades, se tem dificuldades de se relacionar, se tem dificuldades em seguir regras previamente estabelecidas, e como fazer para poder superá-las. É preciso que o professor tenha consciência de suas responsabilidades e de seu papel como educador na atualidade.

(...) O processo de ensino e aprendizagem da Educação Física, portanto, não se restringe ao simples exercício de certas habilidades e destrezas, mas sim de capacitar o indivíduo a refletir sobre suas possibilidades corporais e, com autonomia, exercê-las de maneira social e culturalmente significativa e adequada (PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS, 1997, p.27).⁵

Diante de todo o exposto nesse estudo, compreende-se que a Educação Física deve favorecer além das habilidades corporais, uma forma do indivíduo saber interagir e conviver com outras pessoas, respeitar as diferenças físicas e culturais, ter autonomia e acima de tudo saber viver em sociedade. O papel do professor deve ser o de interventor intencional, estimulando o aluno a progredir em seus conhecimentos e habilidades.

A ludicidade é a maneira mais espontânea que uma criança pode transmitir sua naturalidade e participar do seu próprio bem estar mental. Por norte do jogo a criança faz uma ligação com a sua própria realidade. Trazendo para si suas

⁵ BRASIL, **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Educação Física/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.

limitações, conhecendo e investigando suas habilidades e o seu desenvolvimento cognitivo. Segundo Piaget “o desenvolvimento mental da criança, antes dos seis anos de idade, pode ser sensivelmente estimulado através de jogos” (PIAGET *apud*, ANTUNES, 2008, p73).

O jogo é capaz de inter-relacionar o manual com a própria lógica formada pela operação cerebral de uma criança, ou seja, a criança constrói seu próprio conhecimento através do manuseio com os jogos. Dentre tantas características que os jogos podem trabalhar, citamos o lúdico como o principal para buscar e construir novas descobertas através de associações mentais, tais como, quantidade numérica, contagem e o mais essencial de todo o pensamento lógico.

O jogo se torna lúdico quando se possui um caráter significativo na aprendizagem, quando há um verdadeiro estímulo na construção cognitiva através do desenvolvimento de habilidades. É importante frisar que o lúdico além de estimular a criança em jogos lógicos matemáticos é capaz de formar o cognitivo, moral e físico da criança. Para a construção do desenvolvimento humano e de suma importância trabalhar o intelecto nas formações necessárias e fundamentais para a vida.

Para uma educação de qualidade além de uma boa profissionalização é necessário uma inter-relação do conceito com o concreto, e isso acontece a partir do conhecimento com a prática através dos jogos. Os jogos desenvolvem a confiança e a capacidade do aluno, tornando-se essencial no desenvolvimento da criança. O lúdico é uma maneira interessante e prazerosa para aprender os conteúdos e contribui para a aprendizagem global da criança.

O jogo é a maneira mais fácil de trabalhar a matemática em sala de aula. Porém, o jogo deve ter um caráter desafiador para o aluno e um planejamento com um objetivo a ser alcançado. Para Antunes (2008) "A utilização dos jogos devem ser somente quando a programação possibilitar, e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente, ao alcance de um objeto dentro dessa programação".

É fundamental o profissional em educação planejar o jogo trabalhado em sala, anteriormente de ser aplicado, pois o jogo não é um objetivo livre e sim específico onde busca um real aprofundamento do estudado com o aplicado. Existem milhares de jogos para trabalhar todas as operações matemáticas, mais o professor deve escolher o que se encaixa melhor com a faixa etária da sua turma. Trabalhar com a

adição pode parecer fácil, porém, requer uma preparação para que a mesma possa ser trabalhada, pois, cada aluno possui um grau de aprendizagem diferente e cada um tem sua maneira particular de resolver operações. Onde a forma mais objetiva e fácil para resolver operações para um, nem sempre é a mesma forma para outra criança.

Esses jogos têm por objetivo fazer com que a criança mude de uma forma rápida o seu estado de aprendizagem. A utilização dos jogos no processo de ensino aprendizagem é fundamental para o desenvolvimento intelectual do aluno. O ato do jogo é mais que apenas um brincar, é maneira na qual a criança se expressa de todas as formas. Segundo Vygotsky (1998), “os brinquedos no período escolar, as operações e ações da criança são assim, sempre reais e sociais, e nelas a criança assimila a realidade humana”.

Partindo do pressuposto de que aulas em que se expõem apenas conceitos, fórmulas e regras e depois é exigida a repetição de exercícios não são as melhores opções para o ensino. É perceptível a necessidade de o professor trabalhar de forma prática e lúdica, o que conseqüentemente, torna a aprendizagem significativa.

4 METODOLOGIA

Essa análise será realizada através de uma pesquisa bibliográfica e da pesquisa participante, onde se levantará dados relevantes na abordagem em relação ao desenvolvimento global da criança, com o intuito de contribuir, através da pesquisa de artigos, publicações e a vários especialistas na área, a melhor forma de traçar uma estratégia para que, ao ser identificado a falta do trabalho em relação aos jogos e sua inserção para o desenvolvimento da psicomotricidade.

O universo da pesquisa será A Escola Marileila Alves dos Santos e a Escola Liãozinho e seus alunos e professores das séries iniciais do ensino fundamental. A amostra da pesquisa será composta por dois primeiros anos no turno vespertino com 33 e 34 alunos e 3 segundos anos do mesmo turno com 27 alunos cada um do ensino fundamental da Escola Marileila, bem como, os 14 professores dessa etapa de ensino, para complementar esse número sentiu-se a necessidade de pesquisar os professores do 1º ano e 2º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Liãozinho.

Pode se observar que, a sistematização desse tema envolve seus objetivos, sua importância, bem como as referências utilizadas e a forma como se processará a pesquisa em si no estudo na Escola selecionada.

O instrumento a ser utilizado será questionário com perguntas abertas e fechadas, sendo dirigidos os professores da amostra selecionada e o programa de jogos direcionados aos alunos dos primeiros e segundos anos do ensino fundamental.

Podendo assim, expor os resultados dessa pesquisa de forma estatística e que visem uma análise da discussão iniciada na sistematização do projeto de pesquisa que envolve a psicomotricidade e o favorecimento da aprendizagem nas séries iniciais. Para coletar os dados foram necessários a aplicação dos questionários possibilitando a composição dos dados que compõe o relatório final.

Os resultados e a discussão foram apresentados através de gráficos e tabelas, demonstrando assim, as respostas dos dados coletados por amostragem representativa. A análise procedeu-se com a tabulação dos dados e a comparação das respostas com as teorias de autores contemporâneos.

Em relação à observação de campo e as conversas informais, observou-se que, são estereotipadas as dificuldades que tanto o aluno como o educador possuem em relação ao ensino da matemática. Temos de um lado o aluno que não consegue assimilar o conteúdo matemático que o educador ensina sendo assim é reprovado, ou, muitas vezes passa, mas com dificuldades e dúvidas que não foram tiradas; e do outro lado o professor incapaz de alcançar bons resultados com seus alunos, e por não conseguir enxergar de forma satisfatória seu ato educativo começa a procurar formas que possam melhorar seu fazer pedagógico.

É analisando situações como estas que percebemos a importância do uso tanto dos materiais didáticos como dos jogos em sala de aula, pois possuem um caráter motivador. A criança que aprende através de jogos assimila o conteúdo de forma mais eficaz, pois está aprendendo junto ao concreto, é a práxis, ela aplica o conhecimento podendo perceber que os jogos são instrumentos essenciais no seu dia a dia.

Observou-se durante a observação de campo, a situação assustadora do ensino em diversas áreas da educação nos iniciais, dentre estas áreas está a preocupação com o rendimento dos alunos em relação ao ensino e aprendizagem, que não vem sendo satisfatório, pelo contrário a aprendizagem das crianças deixa a desejar.

Tendo em vista a incessante busca dos professores por instrumentos para melhorar o desenvolvimento do ensino da em sala de aula, vários materiais, principalmente tecnológicos, como televisão, DVDs e computadores, vêm sendo disponibilizados aos professores, porém, essas ferramentas apesar de auxiliarem no ensino não podem ser as únicas utilizadas, é necessário utilizar jogos que servirão de pontos de partida para o desenvolvimento dos alunos.

A motivação deve partir do professor, pois ele é a chave para o processo de aprendizagem. O aluno por ser criança, necessita ser motivado para aprender, e os jogos matemáticos são estratégias motivacionais da aprendizagem, não é a aprendizagem, mas um excelente meio de transmitir conteúdos.

Através do lúdico é possível quebrar o pré-conceito de que a aprendizagem significativa não ocorre, pois se torna mais prazeroso estudar com jogos, brincadeiras, situações problemas aplicadas ao cotidiano, o ato de contar de

histórias, dentre outros. A criança estando em contato com o material adquire noção dos conceitos apresentados e como ela funciona, e conseqüentemente tem uma aprendizagem significativa. É a ligação do aprender com o fazer, ou seja, a práxis.

Vygotsky (1998) atribui importante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. Segundo o famoso psicólogo interacionista “o lúdico e a aprendizagem não podem ser consideradas ações com objetivos distintos”, pois o desenvolvimento infantil se dá por meio de ações completas e não por acontecimentos separados.

O jogo por si só contribui para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e físico da criança, pois por meio da brincadeira a criança desenvolve a capacidade de interagir e criar passando a ter também noção de espaço, tempo e lugar. Além das contribuições que a brincadeira proporciona a criança, o educador terá também a chance de descobrir certas dificuldades que o educando pode ter, sejam elas motoras intelectuais ou afetivas. Por meio da brincadeira a criança demonstra muitas vezes o que está sentindo, ela interage com o mundo interior e exterior.

Há alguns anos, não era dada a devida importância aos jogos que antes eram vistos só como distração dentro da escola. As crianças iam para a escola onde eram depósito de conteúdos e nesse meio tempo havia o intervalo ou recreio que é utilizado pelas crianças para distraírem um pouco do conteúdo que está sendo visto dentro de sala, elas aproveitavam para brincar (brincadeiras soltas), porém brincadeiras sem valor pedagógico, pois não eram acompanhadas, e nem seguiam instrução do professor.

Com o passar dos anos, viu-se a necessidade de usar o lúdico na escola como ferramenta pedagógica começando então a dar mais importância a essas atividades que cada vez mais vem sendo melhores aproveitadas para auxiliarem no ensino, seja da matemática, seja de qualquer outro conteúdo. Os jogos e as brincadeiras são uma possibilidade para que haja sociabilidade, afetividade, prazer, raciocínio e criatividade. A aprendizagem, desse modo, torna-se prazerosa ao invés de enfadonha e também menos complexa para os que têm dificuldades de assimilação exata da matemática.

A criança aprende, de fato, quando consegue desenvolver o raciocínio lógico e resolver problemas com autonomia. Os educadores devem procurar alternativas

que estimule essa aprendizagem, proporcionando aos alunos a oportunidade de aprender através de jogos, como dominó, palavras cruzadas, memória e outros que permita com que o aluno aprenda se divertindo.

Através dos jogos, os alunos podem perceber que, os conceitos aprendidos na escola estão em nosso cotidiano de forma direta e indiretamente, ou seja, eles podem perceber determinadas atividades e até mesmo jogos corriqueiros que apresentam noções de matemáticas. Portanto, os jogos são uma abordagem significativa, pois as crianças encontram espaço para explorar, tomar conhecimento da realidade que a norteiam e vivenciar situações desafiadoras.

Para a aprendizagem através dos jogos, sendo necessário que se siga algumas orientações, como a intervenção do professor que é de suma importância, a definição prévia dos conteúdos que serão aplicados e os objetivos que se pretende alcançar através dessas brincadeiras. À medida que as questões propostas forem solucionadas as capacidades para compreender os conceitos da Matemática vão sendo potencializados.

A utilização do jogo pelo professor deve garantir que a criança não se prenda a decorebas. E para isso é necessário partir dos conhecimentos prévios que elas possuem e avançar conforme seus conhecimentos. No decorrer das brincadeiras, o professor deve observar o desenvolvimento das crianças em conjunto e em particular, atentando para as suas capacidades de comunicação, interação, cooperação, memória, concentração e atenção.

Levando em considerações a grande dificuldade que as crianças enfrentam na aprendizagem dos novos conceitos, ora pela má transposição didática descontextualizada sem levar em consideração o lúdico, que é a forma que a criança atua e manifesta-se mantendo sua naturalidade. Com o material lúdico ela cria uma relação com seu meio, interagindo no interior desse meio nas delimitações de suas capacidades: investiga, modifica, pratica sua possibilidade e produz seu aprendizado.

Sendo assim, necessário sair do modo tradicional de ensino procurando valorizar o lúdico, o meio em que a tarefa será realizada, e uma atenção com os objetivos que será utilizando para que a criança assimile de forma significativa o conteúdo a ser passado.

Está atividade por ser desenvolvida de maneira que a criança interaja com os objetivos de aprendizagem, de maneira independente para agir e resolver os problemas, sugerindo ela desenvolverá na prática e de forma autônoma a seu raciocínio lógico.

Na perspectiva piagetiana através dos jogos as crianças estão pondo em prática algumas situações do seu dia a dia pois, todos já nascem naturalmente com a capacidade da imaginação e recriação de momentos vividos. No entanto o ensino matemático acaba fugindo do cotidiano da criança, sendo mostrada pelo professor como algo distante do contexto infantil dificultando a assimilação por parte do aluno.

Observando as práticas docentes o jogo ainda não está sendo utilizada como deveria, ou seja, não há uma sistematização pedagógica, na aplicação dos jogos, pelo contrário, apenas são utilizados para gastar energia enquanto o professor faz alguma outra atividade. Esses jogos não se relacionam com as atividades ou conteúdos dado pelo professor. Sendo assim, para que ocorra essa forma de ensinar na visão de Moyles (2002) o professor deve fazer uma sintonia entre o ensino e a forma de aprender da criança.

Devendo ter um objetivo a ser alcançado nas brincadeiras e desenvolver um planejamento adequado após cada brincadeira deve ser feito comentários com a participação dos alunos e que eles realizem através de desenhos para fixarem as regras para terem uma aprendizagem mais significativa. É notável a resistência que as escolas têm com o lúdico. Na prática o lúdico está fora da maioria das salas de aula do professor, que por sua vez como forma de as crianças aprenderem recorrem ao método tradicional, o de exercícios com papel e lápis.

Segundo Vygotsky(1998) a criança aprende brincando a agir numa esfera cognitivista, tendo liberdade de determinar suas próprias ações. Que brinquedo estimula a curiosidade e autonomia, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da atenção e da concentração.

Além da resistência dos professores, há também a descrença por parte dos pais que de frente com uma escola que utiliza o lúdico, manifestam insatisfação com o método do professor, pois não conhecem o valor pedagógico que o brincar possui na aprendizagem de seus filhos.

Já que este brincar não é igual às brincadeiras em outros lugares, na escola elas ocorrem de forma sistematizada, obedecendo as normas institucionais.

O pressuposto de que o lúdico inserido nas escolas ajuda na formação global do educando, que se desenvolve estimulado com a realidade experimentada. Porém, para que este ganhe espaço nas escolas precisa acontecer uma reformulação de conceitos e atitude por parte dos educadores. E preciso ainda investir na formação do educador tornando consciente da importância da ludicidade para uma aprendizagem significativa, e que o brinquedo é forma contextualizada para a criança aprender.

Deve investir também na conscientização dos pais quanto à importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem, como recurso pedagógico eficiente. E que sua utilização está de acordo com o referencia curricular nacional para o ensino fundamental.

Pois, os melhores resultados acontecem quando há algum tipo de afinidade entre professor e aluno, onde ambos se respeitam e trabalham em conjunto para resolver os problemas. Como se pode observar a relação de afetividade, de compreensão é o principal diferencial no processo ensino e aprendizagem.

A variação das estratégias permite que se atendam as diferenças individuais existentes no grupo de alunos da classe. Se uma única maneira de aula é escolhida, sempre os mesmos alunos serão favorecidos e sempre os mesmos serão prejudicados, porque atualmente comprova que cada um de nós tem estilo próprio (ALMEIDA, 2003).

Ainda, tendo como perspectiva a oferta de atividades variadas, aborda-se que, durante o semestre as turmas participaram de passeios e comemorações realizadas que possibilitaram dias bem descontraídos e ao mesmo tempo visando obter os benefícios da realização das atividades propostas.

Sabe-se que, o comportamento social é resultado de como são organizadas as relações sociais, nas quais são determinadas regras de conduta pessoal e valores que são vistos como elementos fundamentais na construção da vida social, econômica e política. Há, portanto, sistemas que regulam as relações de cada indivíduo e é pela internalização da nossa realidade, que acontece o processo de socialização que acompanha os indivíduos desde o nascimento até a sua morte. E

tendo essa perspectiva que as atividades nessa turma são construídas, tendo em vista a perspectiva da consciência corporal e cidadã.

Segundo Friedmann(1996) práticas de educação não formal misturam se com a vida enquanto trabalham, se divertem, brigam, amam e convivem, os homens se educam de mil maneiras que nada ou muito pouco lembram das técnicas pedagógicas escolares.Há quem designe tais formas comunitárias patentes ou latentes de ensinar aprender pelo termo socialização. Complementa relatando que, a proposta de trabalhar-se visando uma abordagem formativa possibilita uma dupla retroalimentação.

Aborda se que, por um lado, indica ao aluno seus ganhos, sucessos, dificuldades a respeito das distintas etapas pelas quais passa durante a aprendizagem e ao mesmo tempo permite a construção/reconstrução do conhecimento. E ao professor como se desenvolve o processo de aprendizagem e, portanto, o processo do ensino da educação física, assim como os aspectos mais bem sucedidos ou os mais conflitantes, que exigem mudanças.

É muito importante falar da utilização do lúdico no processo de aprendizagem no ensino da matemática. Mas, algumas escolas desconhecem essa teoria. O professor não pode e nem deve ter uma visão critica sobre o lúdico, considerando-o como uma atividade não pedagógica, mas sim como um recurso e uma ferramenta que podem ser utilizados e explorados no que se refere à construção de conhecimentos matemáticos, auxiliando no processo de aprendizagem tornando-a significativa.

Para que possa haver mudanças no sistema educacional, os educadores devem ter uma formação adequada e continua possibilitando então a criatividade, introduzindo assim aulas diferenciadas e dinâmicas. Não se pode rejeitar o quanto é importante que o Docente ao aplicar atividades lúdicas em sala de aula e fora dela jamais deixe de explorar o máximo dos Discentes e analisando sempre as dificuldades apresentadas por eles.

É preciso criar espaços dentro do planejamento do ensino lúdico para que seja inserido com grau de importância elevado. Nesse sentido o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento dos alunos como ser autônomo e criativo, sendo ele instrumento de relevância para o processo de ensino-

aprendizagem, na perspectiva de conscientizar os educadores interessados em promover essas mudanças.

O ensino poderá ser mais eficaz e prazeroso com o uso de atividades lúdicas, como jogos. A criança no seu cotidiano pratica já as mesmas, espontaneamente e sem que elas percebam essas atividades exibem noções matemáticas, todavia essas noções não são exploradas no sentido de construir conhecimento até porque o que elas estão focadas e no brincar.

No entanto, o lúdico não pode ser visto somente como diversão, pois ele vai favorecer o desenvolvimento intelectual, social. Para os alunos com dificuldades no aprendizado da matemática, o lúdico ainda propicia situações de interesse e estimulando os mesmos para aquisição do conhecimento.

Com essas atividades lúdicas em salas de aula vai haver possibilidades de diminuir bloqueios apresentados por muitos alunos que temem pela a matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Os jogos devem ser visualizados pelos professores, como instrumento facilitador dos processos de aquisição e construção do conhecimento. Eles devem vivenciar os jogos, com aulas prazerosas e dinâmicas.

Trabalhar a aprendizagem na sala de aula é um grande desafio para o professor, pois este tem que atuar de forma significativa e estimulante para o aluno. E cabe ao professor descobrir novas formas de trabalhar a mesma, até porque ela faz parte do cotidiano das pessoas.

Para que o professor obtenha a atenção do aluno, principalmente na disciplina de matemática que é bem complexa, é necessário rever sua prática. Pois os alunos se encontram envolvidos por diversos recursos tecnológicos, e acabam não aceitando aquelas aulas em que os professores falam e eles apenas escutam. Muitas vezes, a formação desses professores não os permite questionar, criar, fazer, transformar, assim a sua imaginação e criatividade são vetadas e seu conhecimento padronizado. E por isso, não admitem ao aluno interagir, colaborar, dirigir suas ações e ser o protagonista na construção do conhecimento.

Apesar de tudo isso, os professores ainda têm que lidar com o desinteresse e indisciplina dos alunos. Eles sabem o quanto é importante o lúdico no processo de aprendizagem, mas insistem em ignorá-lo como ferramenta pedagógica. No entanto

apontamos aqueles professores que não tiveram o lúdico na sua formação, logo, estes trabalham o lúdico em sala de aula com algo incerto e sentem-se inseguros e sem direção.

Os jogos constituem a base da percepção que as crianças possuem do mundo, nesses processos elas integram relações ativas com as coisas e se esforçam para agirem como adultos. É a ação reproduzida pela criança, nos momentos de imaginação quando ao pegar um rodo e disser que é um cavalo, pegar um objeto de forma circular e disser que está dirigindo um carro, ao mesmo tempo em que produz o barulho com a boca imitando o som do motor do automóvel. O papel do educador não consiste em apenas explicar as atividades a partir das atividades mentais da criança já formadas, mas de compreender as conexões psíquicas que aparecem e são formadas nas crianças durante as aplicações do lúdico.

Segundo Andrade, (2008) não é suficiente dar as crianças o direito ao jogo, é preciso despertar e manter nelas o desejo do jogo; não é possível se contentar em ampliar os recreios e os estoques de brinquedos, é preciso formar educador-animado.

Nem todos os jogos convêm a todas as crianças, a todos os lugares, a todos os momentos. É necessário questionar não só os brinquedos, mas, sobretudo o sentido da proposta educativa. Nesta perspectiva, da concepção que o educador tem do brincar, nascem as suas atitudes frente à brincadeira, daí a importância da formação de educadores nesta área. É importante que os adultos saibam coordenar e manusear os jogos junto às crianças.

A ação pedagógica que se organiza pelo trabalho em grupo, propicia a troca de informações, cria situações que favorecem o desenvolvimento da sociabilidade, da cooperação e do respeito mútuo entre os alunos, possibilitando aprendizagens significativas, pois exigem soluções vivas, originais e rápidas. Nesse processo o planejamento, a busca por melhores jogadas, a utilização de conhecimentos adquiridos anteriormente, propiciam aquisição de novas idéias. É um recurso para possibilitar o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas, e de noções de matemáticas.

“O jogo para ser útil deve ser interessante, desafiadora, permitir a participação de todos os jogadores, permitir o desencadeamento de processos de pensamento nas crianças e permitir que elas possam se autoavaliar”. (SMOLE, 1996, p.128).

Ao trabalhar o lúdico na matemática permite que a criança construa o seu autoconhecimento sobre suas habilidades, seu sistema de raciocínio, sua capacidade de estabelecer relações entre noções e significados matemáticos. O professor ao variar os jogos propicia a seus alunos condições para manter a atenção, ou seja, ele deve renovar regularmente.

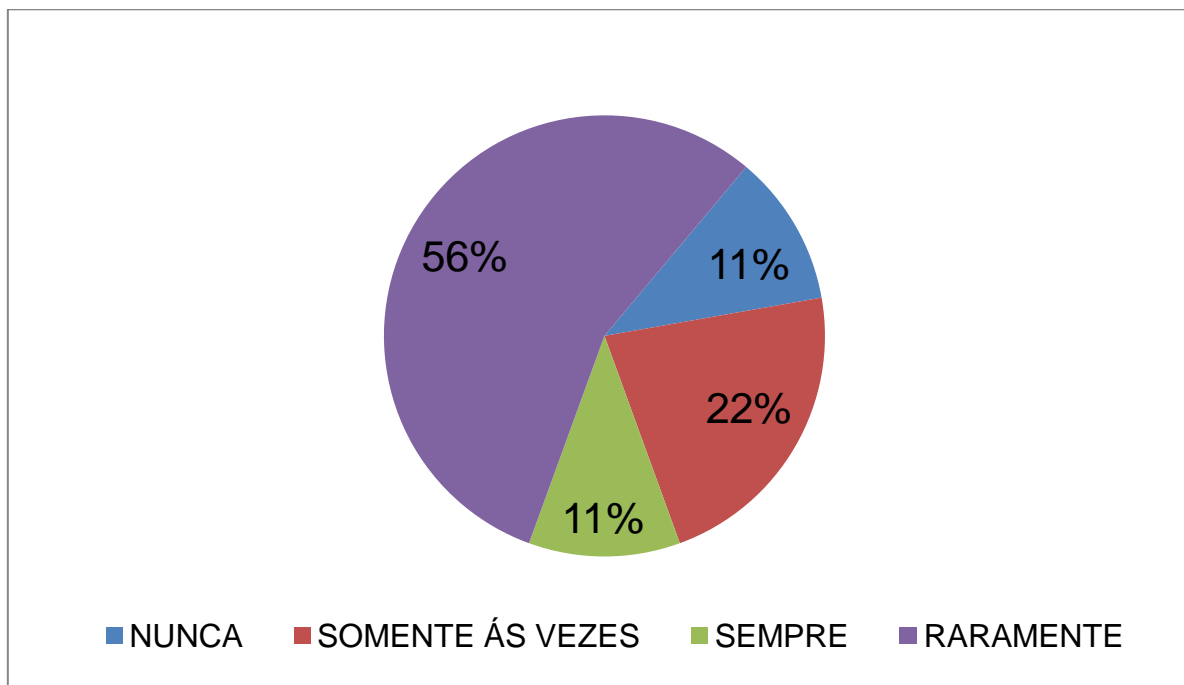
“Preparar aulas, mais do que selecionar conteúdos, é motivar quem vai aprender sem o que a educação se frustra porque não se dá o aprendizado”. (LOPES, 2009, p.134). Além de ser um objeto sociocultural, o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos. Por isso, é importante que o lúdico faça parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa e o aspecto curricular que se deseja desenvolver. Os recursos didáticos como os jogos e as brincadeiras possuem um papel importante no processo ensino aprendizagem, contudo, eles precisam estar integrados a situações que levem ao exercício da análise e reflexão das atividades.

No espaço acadêmico, o lúdico ainda não foi compreendido como uma dimensão que deve fazer parte do currículo. A educação lúdica só terá efeito se o professor estiver preparado para realizá-la e tiver um profundo conhecimento dos seus fundamentos.

Portanto, a escola deve propiciar aos alunos situações de ensino que valorizem a utilização do jogo nas atividades escolares, pois ele contribui para uma melhoria na aprendizagem da matemática, fazendo com que a sala de aula seja um ambiente alegre e favorável.

5. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

GRÁFICO 1- OS PROFESSORES TRAZEM O LÚDICO PARA AULAS



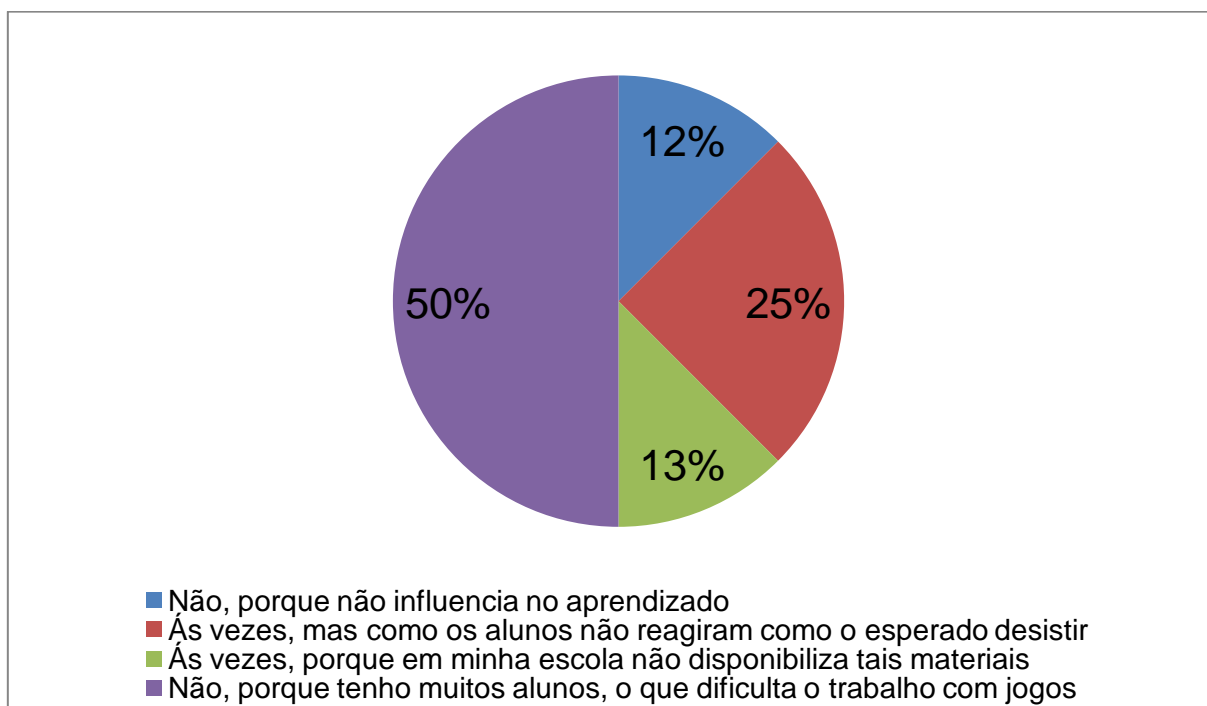
FONTE: Pesquisa de Campo em Formosa-GO.

Com relação a 1ª pergunta, “se os professores trazem o lúdico para dentro de sala”, 56% deles responderam que raramente o fazem, 22% dos professores disseram que somente as vezes levam o lúdico para suas aulas, e empatados com 11%, tivemos professores que nunca levam o lúdico e a mesma porcentagem que sempre trabalham com o lúdico em suas aulas.

Com base nestes dados pode-se concluir que a grande maioria dos professores não lança mão da ludicidade em suas aulas, contudo aborda-se que, ao lançar questionamentos em relação ao jogo, como fonte de aprendizagem, encontramos pessoas que insistem em dizer que brincar é perder tempo, mas, no entanto o jogo está muito além do que propriamente é dito pelo senso comum, auxiliando o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais. Por meio das atividades lúdicas o professor pode abordar todas as disciplinas de uma forma agradável despertando o interesse pelos estudos, pois através do jogo o aluno consegue interiorizar essa ideia e trazer para sua realidade, tornando mais propício a aquisição do aprendizado. Conforme Bugeste (2008, p.17), “os jogos são meios que ajudam a criança a penetrar em sua própria vida tanto como na natureza e no universo”.

Dessa forma esses sentimentos devem ser trabalhados pelo o professor em sala de aula para que isso não venha desmotivar os alunos e prejudicá-los mais a frente fazendo com que os mesmos criem um bloqueio em relação a novos métodos de se aprender determinado conteúdo.

GRÁFICO 2 - A JUSTIFICATIVA DOS PROFESSORES EM RELAÇÃO À UTILIZAÇÃO SOMENTE ÀS VEZES, BEM COMO, A NÃO UTILIZAÇÃO DOS JOGOS



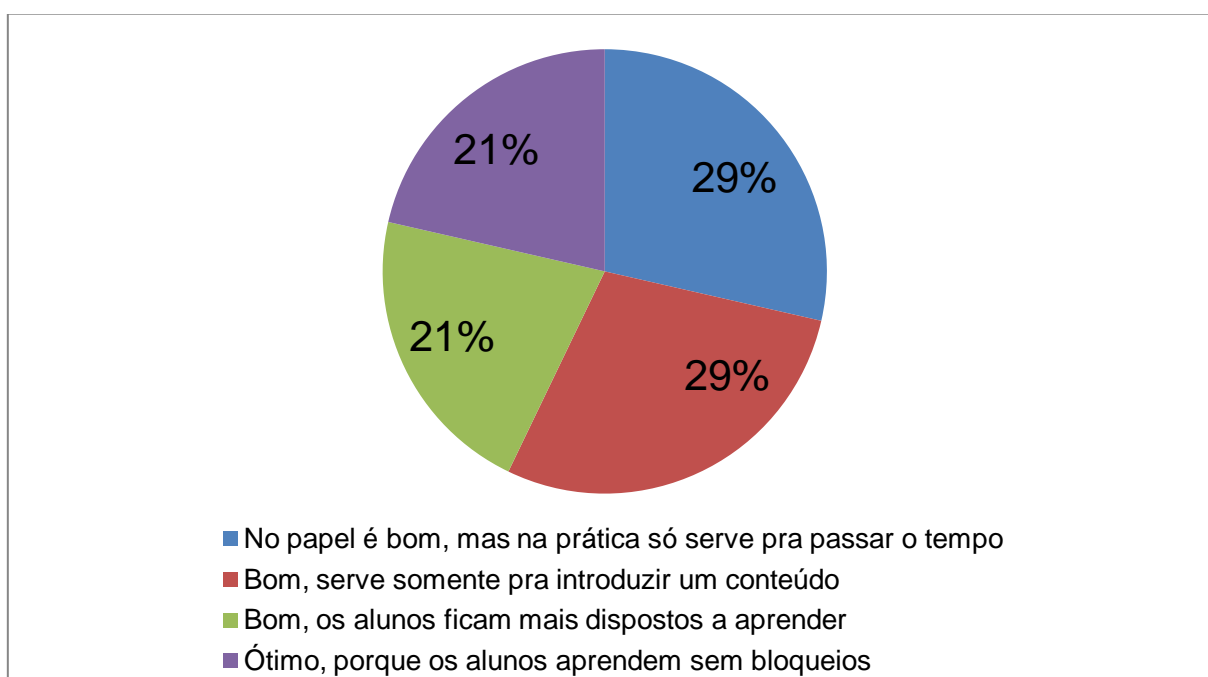
FONTE: Pesquisa de Campo em Formosa-GO.

Se sua resposta na pergunta anterior foi não ou às vezes, diga o por quê? 50% responderam que não, pois a escola não disponibiliza os materiais necessários, 13% às vezes, porque os alunos não reagiram como o esperado e desistiram, 13% responderam que não, pois tem muitos alunos o que consideram um impedimento para a prática dos jogos e 25% acreditam que o Lúdico não influencia no aprendizado. Para Piaget (1978), “o jogo é a assimilação do real, ou seja, a criança apreende, no jogo, o que vive na sua realidade. E estas se tornam atividades indispensáveis na busca pelo indivíduo”.

Ao confrontar os dados dos gráficos 1 e 2 nota-se que as respostas: às vezes e não tomam a maior parte do gráfico 2 o que revelou um contexto no qual estes professores estão inseridos. Pois com as respostas dos professores dizendo que a

escola não disponibiliza os materiais lúdicos, dizendo que os alunos não responderam como o esperado e dizendo que o lúdico não influencia no aprendizado, há uma clara desmotivação por parte dos professores em trazer o lúdico para as suas aulas. Friedman (1996) abrange o jogo como uma brincadeira que envolve regras. Assim entende-se que no início da vida da criança, sua ação sobre o mundo é determinada pelo contexto social em que vive e pelos objetos nele contidos. As crianças aprendem a jogar e/ou brincar dentro de um processo histórico construído, onde aprendem com os outros membros de sua cultura, e suas brincadeiras são estabelecidas pelos hábitos, valores e conhecimento de seu grupo social.

GRÁFICO 3- A PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES EM RELAÇÃO AO ENSINO DAS DISCIPLINAS CURRICULARES AOS ALUNOS ATRAVÉS DOS JOGOS



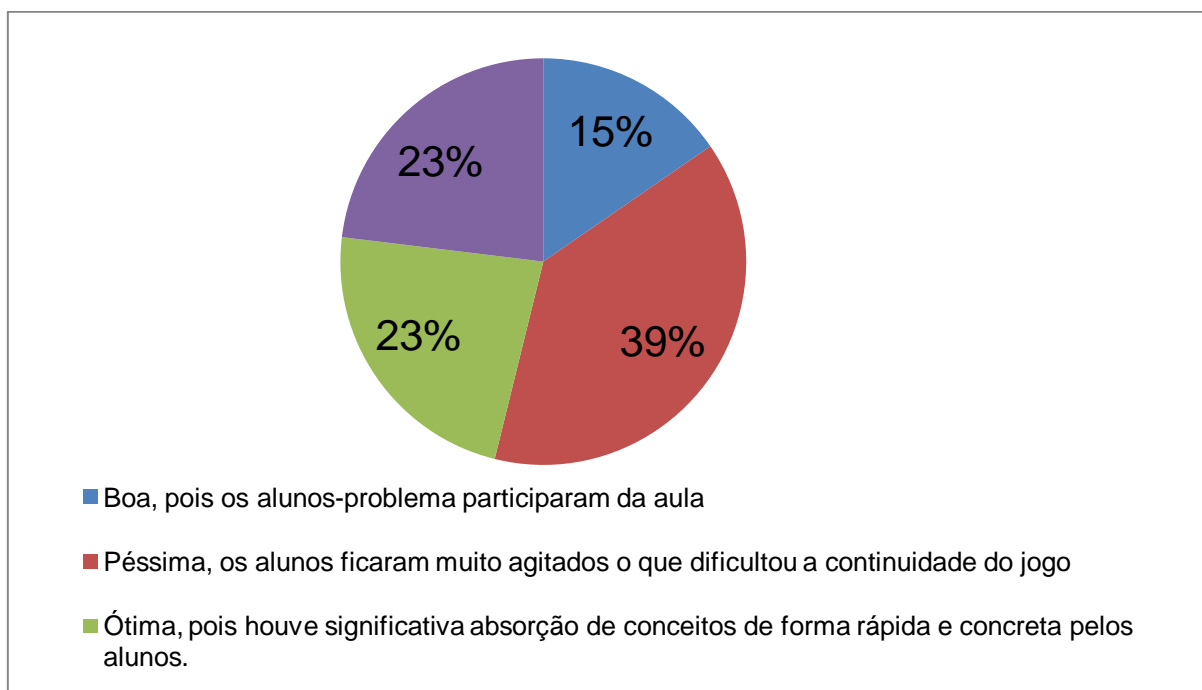
FONTE: Pesquisa de Campo em Formosa-GO.

A opinião dos docentes quanto ensinar as disciplinas curriculares lançando mão de jogos: 21% consideram bom, porque os alunos ficam mais dispostos a aprender, 21% consideram ótimo porque os alunos aprendem sem bloqueios, 29% acham bom utilizando os jogos somente para introduzir um conteúdo 29% não opinaram.

A ludicidade é a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor puder pensar e questionar sobre a sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula. (CAMPOS, 1986, p.56)⁶.

Assim fica claro através do gráfico, onde a grande maioria dos professores declara que os alunos ficam mais dispostos a aprenderem mais quando usam jogos ou brincadeiras para ensinar disciplinas. Estando visível que tudo que já foi dito no decorrer deste trabalho a importância da utilização dos jogos na sala de aula estando estes presentes em muitas culturas, sendo usados para a transmissão de conhecimentos, pois assim, a fixação do que é ensinado é maior.

GRÁFICO 4- A PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES EM RELAÇÃO À PRIMEIRA EXPERIÊNCIA COM OS JOGOS EM SALA DE AULA



FONTE: Pesquisa de Campo em Formosa-GO.

Uma curiosidade que surgiu durante a construção deste estudo foi a de saber como foi a primeira experiência dos professores entrevistados com os jogos em sala

⁶ CAMPOS, Dinah M. **Psicologia e Desenvolvimento Humano**. Petrópolis: Vozes, 2000.

de aula. 23% responderam que foi ótima, pois, houve significativa absorção de conceitos de forma rápida e concreta pelos alunos, 15% responderam que foi boa, pois os alunos-problema participaram da aula, 23% responderam que foi regular porque apesar de ter sido divertido não foi observada melhora no aprendizado, 39% responderam que foi péssima, pois os alunos ficaram agitados o que dificultou a continuidade do jogo.

[...] o jogo se apresenta para a criança como uma atividade dinâmica, no sentido de satisfazer uma necessidade. Ao se observar o comportamento de uma criança jogando/brincando, pode-se perceber o quanto ela desenvolve sua capacidade de resolver os mais variados problemas, sem tirar o seu sentido lúdico. O processo de criação está ligado à sua imaginação sendo a estrutura da atividade do jogo que permitirá o surgimento de uma situação imaginária (GRANDO *apud* ALVES, 2009).⁷

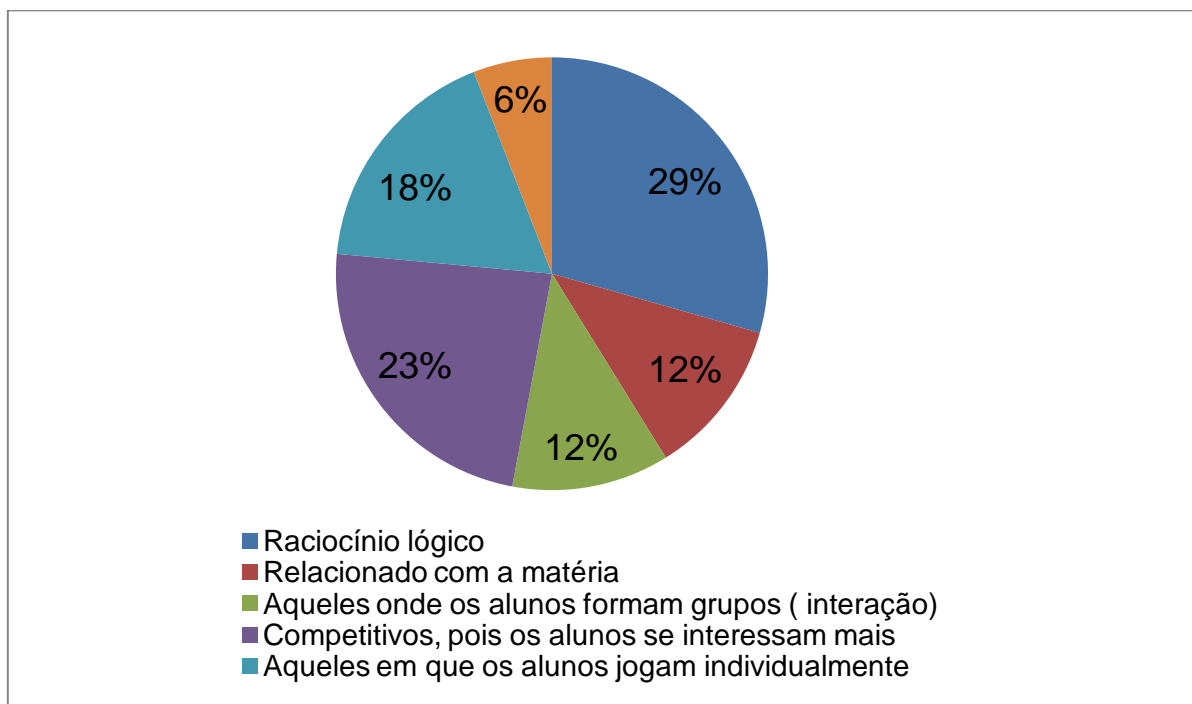
Podemos perceber que os jogos educacionais aparecem em dois sentidos:

- **Sentido Amplo:** com materiais ou situações permitindo a livre exploração, em determinado lugares organizados pelo professor, visando ao desenvolvimento da criança – esses são os **jogos tradicionais**.
- **Sentido Restrito:** com materiais ou situações que exigem ações orientadas, com o objetivo de aquisição ou treino de conteúdos específicos, recebendo o nome de **jogos didáticos**.

Dessa maneira o jogo é típico da infância e é brincando que a criança vai entendendo e respondendo aos conflitos pessoais; logo, não podemos conceber este período sem espaço lúdico.

⁷ ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino de matemática**. São Paulo-SP: Papirus. Ed. 5ª. 2009.

GRÁFICO 5- QUAL O TIPO DE JOGO O PROFESSOR MAIS GOSTOU DE TRABALHAR EM SALA DE AULA



FONTE: Pesquisa de Campo em Formosa-GO.

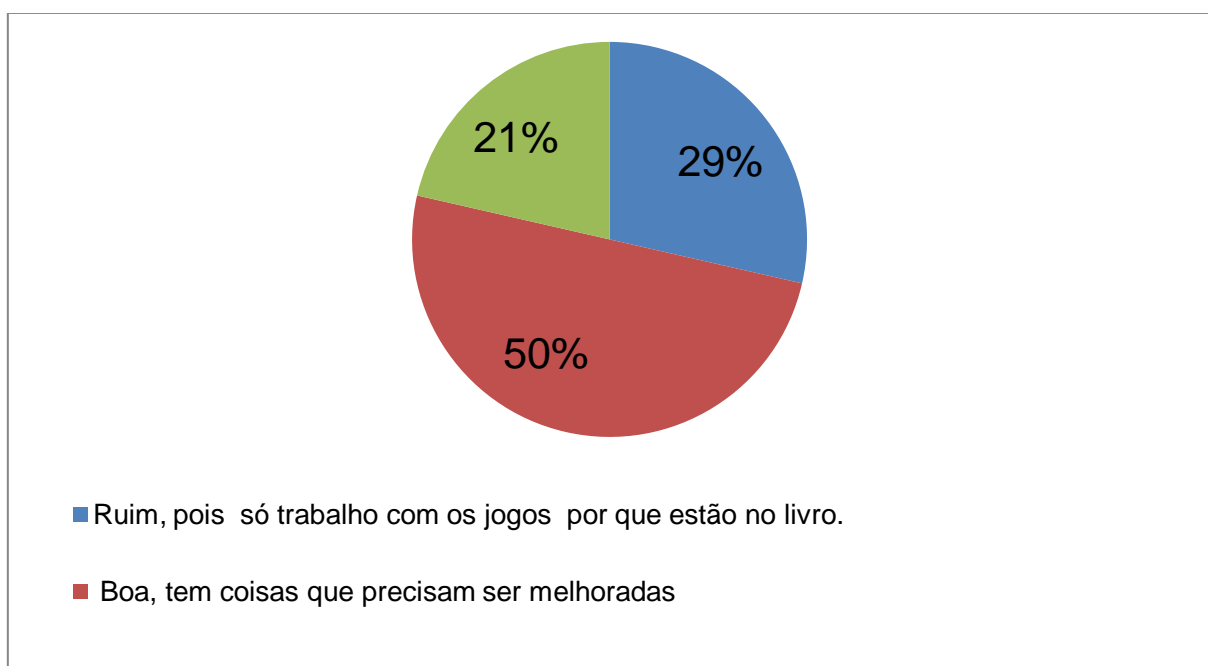
Tornou-se imprescindível agora saber qual tipo de jogo os professores mais gostaram de trabalhar em sala de aula. A este questionamento 12% dos professores responderam que preferem os jogos onde os alunos podem formar grupos, 24% responderam que preferem os jogos competitivos porque o interesse dos alunos é maior, 28% responderam que preferem os jogos de raciocínio lógico, 12% responderam que preferem os jogos relacionados com a matéria e 6% responderam ser nenhum.

Para explicar a preferência dos professores por jogos onde os alunos formam grupos e os jogos competitivos, está ligado no fato de o ser humano ser extremamente sociável e gostar de viver em grupos, com as crianças não é diferente. E também a competitividade ela é incentivada desde a infância além de já fazer parte do ser humano assim os jogos competitivos recebem maior atenção dos jovens. E os professores tendem a optar pelo que melhor a turma recebe. (BUGESTE, 1998).

Objetiva-se como papel central da educação a necessidade de conviver em grupo de maneira cooperativa e produtiva. Esse desenvolvimento auxiliará o crescimento da criança como um todo, proporcionando a capacidade de tornar-se um adulto autônomo que desempenha com eficácia seu papel social. “Aprender a conviver em grupo supõe um domínio progressivo de procedimentos, valores e atitudes” (PCN, 1997, p. 98).

Dessa forma acredita-se que a aprendizagem significativa ocorre quando há interação do educando com o conteúdo objetivado pelo educador. “Há maior retenção e compreensão da aprendizagem se as crianças compreendem antes de começar a praticar”. As crianças compreendem melhor os conceitos matemáticos se tiverem experiências concretas o suficiente. (D’AUGUSTINE, 1970, p.11).

GRÁFICO 6- AO FINAL DE UMA AULA ONDE FOI TRABALHADO O JOGO, COMO O PROFESSOR COSTUMA AVALIÁ- LA



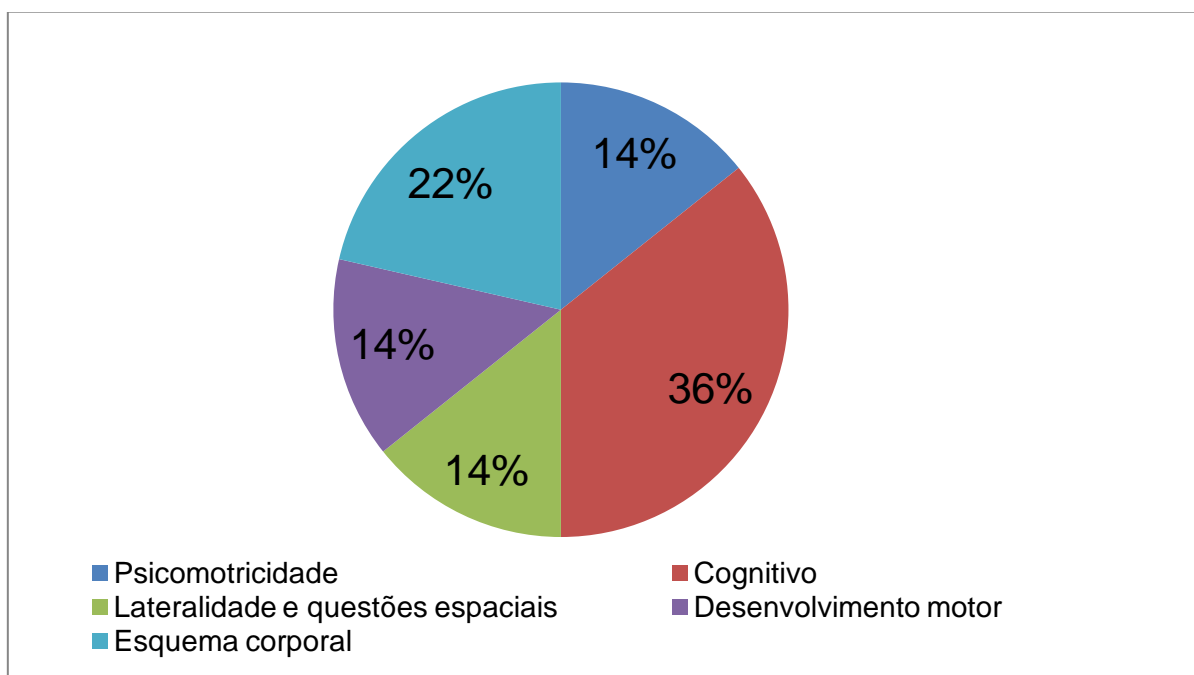
FONTE: Pesquisa de Campo em Formosa-GO.

Sabe-se que um momento importante na vida de um docente é a avaliação do trabalho desenvolvido, assim perguntou-se: “Ao final de uma aula onde você trabalhou um jogo, como você costuma avaliá-la?” A esta pergunta 21% dos professores responderam que avaliam como ótima porque antes de começar o jogo eles fazem as adaptações necessárias para obterem os resultados esperados, 50% responderam que avaliam como boa, mas têm coisas que precisam ser melhoradas,

29% dos professores avaliam como ruim porque só trabalham com jogos porque estão nos livros. Para se obter um bom desempenho com os jogos é preciso que os professores o conheçam bem e que em alguns casos façam algumas adaptações para adequá-los as matérias e ao perfil da turma com a qual se pretende trabalhar com os jogos. (BUGESTE, 1998).

Conforme Huizinga (1990) coloca o jogo como uma atividade cultural, tendo como ponto de partida a vontade do jogador não podendo ser imposta por terceiros, deixando claro ainda que todo jogo tenha sua regras. Considerando que, o jogo como parte das brincadeiras, efetivando-se uma aprendizagem significativa e ativa; onde o educando internaliza os conteúdos socioculturais.

GRÁFICO 7- QUE TIPO DE BENEFÍCIOS A CRIANÇA OBTÉM COM A INSERÇÃO DE JOGOS NAS AULAS E NO COTIDIANO DA EDUCAÇÃO FÍSICA



FONTE: Pesquisa de Campo em Formosa-GO.

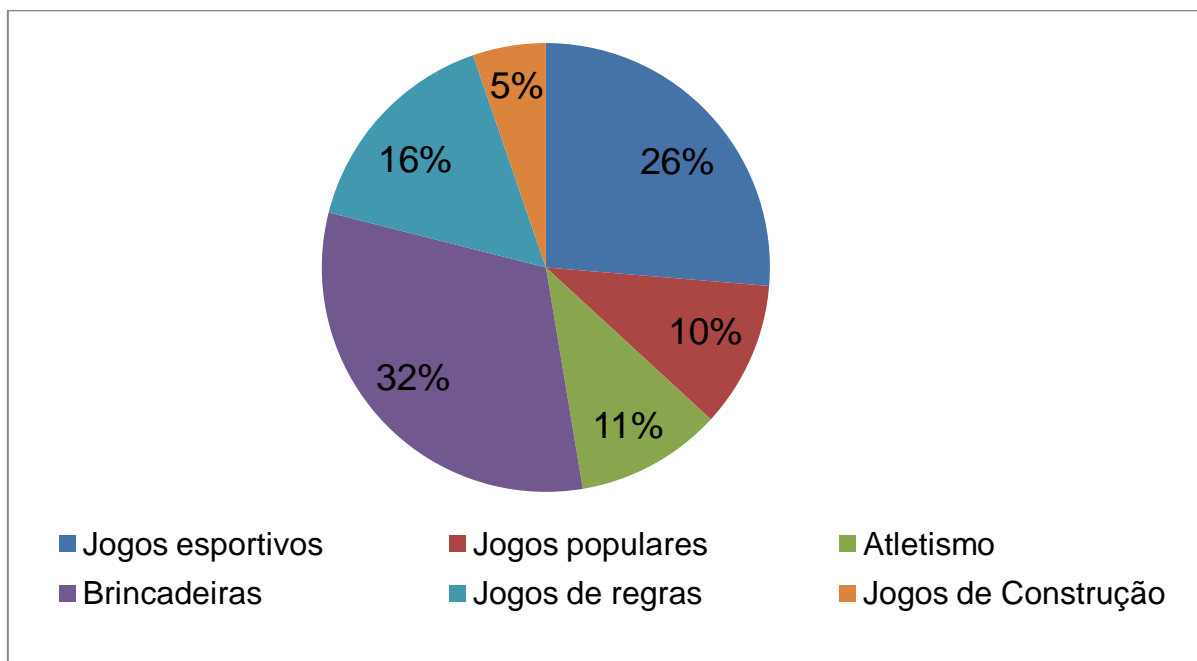
Em relação às repostas obtidas na questão dos benefícios dos jogos e das aulas de educação física para a criança pode se contatar que: 21% professores abordaram um dos benefícios ser as questões relacionadas ao esquema corporal, 14% professores responderam ser o desenvolvimento motor, 14% professores responderam ser lateralidade e questões espaciais, 37% aspectos cognitivos e 14% professores responderam as questões relacionadas à psicomotricidade.

É importante ressaltar que se faz necessário que a educação física possibilita infinitos benefícios tanto para a saúde, quanto relacionados aos aspectos de aprendizagem e desenvolvimento. Dessa forma, o educador deve promover sempre que possível a diversidade dos jogos, para que o aluno tenha a oportunidade de escolher aquele que melhor se adéqua. Como por exemplo, os jogos de competição onde as regras são discutidas pelos próprios alunos. (BAQUERO, 1998).

O jogo é um rico recurso que pode tanto ser usado para a introdução de um novo conteúdo para que o aluno tenha um primeiro contato com o que será explorado em sala, assim estará mais atento fazendo a ligação entre o que vivenciou durante os jogos e o conteúdo que será trabalhado (seja adição, subtração, etc.). Ou para fechamento de um conteúdo já ministrado, onde a criança fará o inverso (uma vez que na primeira situação ela primeiro viveu a experiência antes de tomar contato com o conteúdo.), trazendo para a prática o que ela aprendeu em teoria. (HUZINAGA, 1990).

Com isso, há a construção do conhecimento, que será de forma agradável, e que a criança levará por toda a vida estando apta a reconstruí-lo quando novos conceitos lhe forem apresentados, já que este é um processo constante na vida do ser humano. É fato que a criança quando chega à escola, não é como um caderno em branco, onde o professor vai escrever o conhecimento necessário a vida adulta. A criança traz consigo um leque de conhecimentos (conceitos) que ela já adquiriu e adquire a todo o momento, fora ou dentro da escola, antes mesmo de tomar contato com o professor em aula oficial. (CHAVES, 2003).

GRÁFICO 8 – OS TIPOS DE JOGOS UTILIZADOS NAS AULAS E COMO OCORRE A SELEÇÃO



FONTE: Pesquisa de Campo em Formosa-GO.

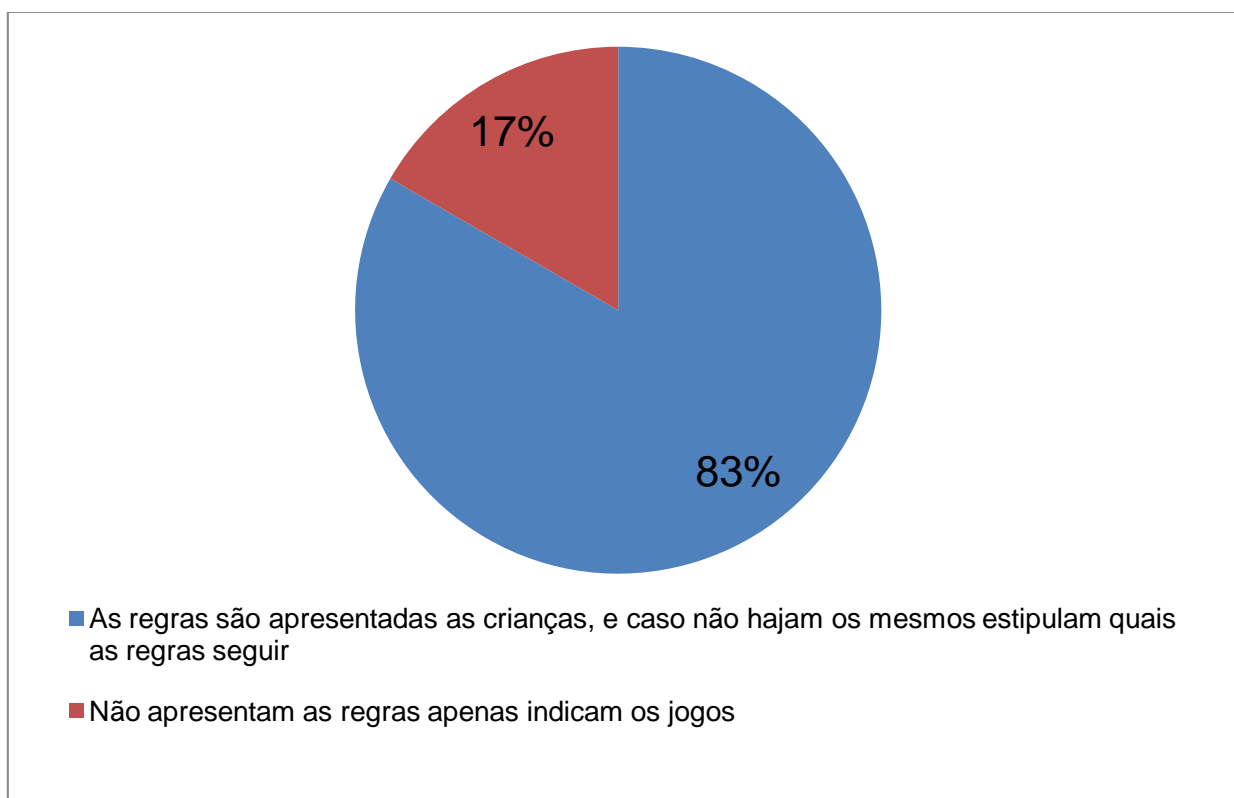
Os professores abordaram selecionar os jogos conforme a necessidade da turma e o interesse em cada fase de ensino. Colocando assim, os jogos de maior interesse nessa fase são:

- Jogos esportivos: futebol, voleibol, basquetebol, futevôlei e outros;
- Jogos pré-desportivos: queimada, pique, bandeira; controle, gol a gol, chute em gol, rebatida, drible, dois toques, bobinho;
- Jogos populares: bocha, boliche, taco, malha;
- Brincadeiras: bolinha de gude, pipa, carrinho de rolimã, mamãe da rua, elástico, pião, cabo de guerra;
- Atletismo: corrida de velocidade, resistência, obstáculos, saltos em altura e em distância, triplo, com vara, arremesso de peso e dardo;
- Ginásticas;
- Esportes sobre rodas;
- Esportes com bastões e raquetes;
- Jogos de montar que sejam desafiantes;
- Jogos de construção;
- Jogos de regra: dama, xadrez, tabuleiros, carta;

- Jogos de pergunta e resposta;
- Mini laboratório;
- Quebra-cabeça (elaborados);

O interessante é que a maioria desses jogos pode ser utilizada, em várias disciplinas; e notório que para que a construção do conhecimento ocorra é importante à estimulação através das brincadeiras e dos jogos. Já está claro que o jogo em sua essência traz consigo um significado amplo tendo como uma das suas principais características a ação do indivíduo sobre a realidade. (ALVES, 2009).

GRÁFICO 9 – COMO SÃO UTILIZADA AS REGRAS DOS JOGOS EM SALA



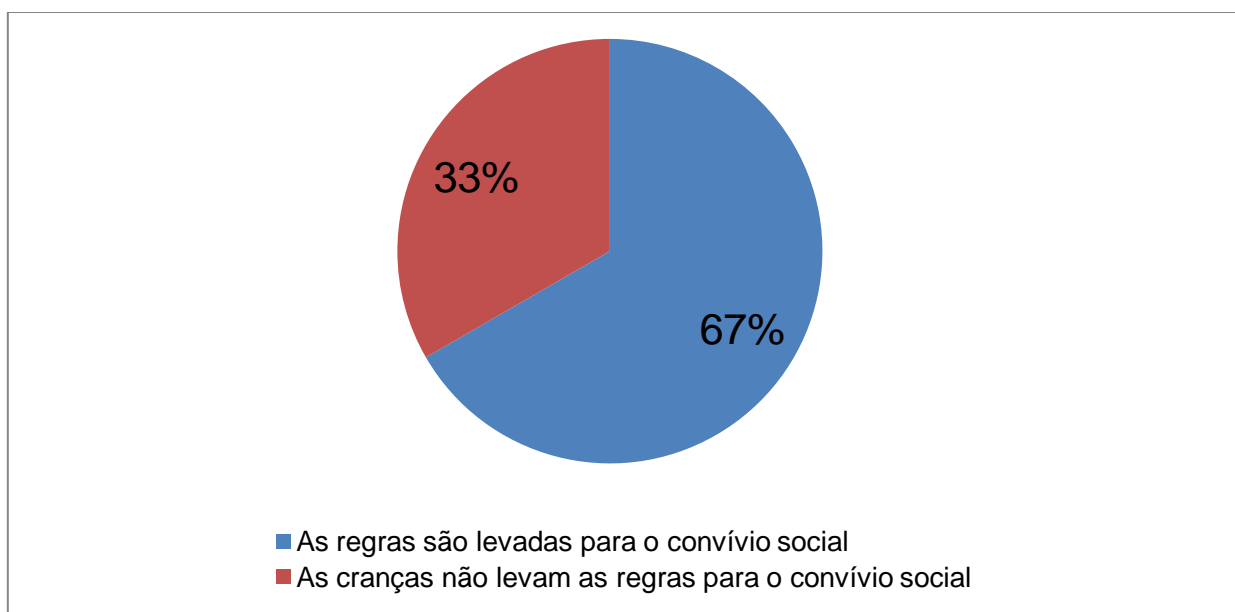
FONTE: Pesquisa de Campo em Formosa-GO.

Em relação às questões referentes à utilização das regras do jogo em sala 83% professores responderam que as regras em sua maioria são apresentadas às crianças e caso os jogos não possuam regras eles entram em comum acordo no que diz respeito às regras utilizadas nesses jogos específicos. E 17% professores abordaram somente apresentar os jogos e mandarem as crianças jogarem.

O fator cultural reflete o pensamento da sociedade e, se a sociedade visualiza a importância dos jogos para a aprendizagem significativa, não importa a época, a educação, dentro desta visão, passa por avanços. Infelizmente, dentro da atualidade é comum encontrar pessoas que ainda não compreendem a importância dos jogos dentro da educação. Contudo, esta postura vem mudando com o passar do tempo. Isto é, a cultura se transformando, alcançando novos horizontes em prol de uma educação de qualidade completa que visa ajudar o ser a se desenvolver como um todo. (ALMEIDA, 2003).

O jogo está e sempre esteve presente no cotidiano dos indivíduos, desde os tempos primitivos até os dias atuais, que vem proporcionando o prazer e o despertar da criatividade, possibilitando assim interação entre os sujeitos envolvidos nesse processo de ensino e aprendizagem. Assim, de acordo com a cultura de um determinado povo ou da cultura de uma determinada época, o jogo pode ser visto somente como momento de lazer onde servirá para ocupar o tempo. No Brasil, no que diz respeito à educação, para a sociedade e educadores o jogo foi visto assim por décadas. Em outros países em épocas antigas o jogo já era visto como importante ferramenta facilitadora da aprendizagem (BUGESTE, 2007).

GRÁFICO 10 – SE AS REGRAS UTILIZADAS PELO PROFESSOR NOS JOGOS PODEM SER LEVADAS PARA A QUESTÃO DO CONVÍVIO SOCIAL



FONTE: Pesquisa de Campo em Formosa-GO.

Em relação à utilização das regras dos jogos sendo levadas para o convívio social, 67% dos professores responderam que as regras dos jogos trabalhadas são

levadas para o convívio social em forma de limite das crianças o que possibilita estabelecer uma relação mais amena numa sociedade cada vez mais sem limites. 37% professores abordam que as crianças não levam os limites e regras para convívio social.

Ao chegar à sala de aula a criança vem cheia de expectativas acerca da escola, das aulas, de como será o aprendizado. Não com uma visão tão crítica e complexa, claro. É mais focado em sua expectativa imediata de: como será? Quando o professor utiliza um jogo trazendo ludicidade à aula, a criança de imediato se interessa e perde o medo (receio). Ela se entrega de inteiro a tudo o que envolve o jogo, a matéria e porque não à disciplina. Assim, as disciplinas, deixam de ser motivo de medo, insegurança e aversão. (ALMEIDA, 2003).

Os jogos são um impulso natural da criança. Todas as atividades trazem em essência noções sociais de conceitos posteriormente amadurecidos e melhor assimilados. Jogos simples como brincar de casinha, papai e mamãe trazem ideias de regras e liderança, seguidas de limites impostos pelas próprias crianças.

Não desmerecendo as outras disciplinas, a educação física é de extrema importância para que o indivíduo possa inserir-se na sociedade exercendo a cidadania de forma autônoma. A Educação física está presente em nossa vida desde o momento em que despertamos até o momento em que tornamos a adormecer. (ANTUNES, 2008).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa sobre a utilização de jogos pelos professores pesquisados buscou identificar e compreender o valor da inserção dos jogos nos Anos iniciais do Ensino Fundamental como subsídios para a construção da aprendizagem significativa realizada pela criança. Pois, o jogo está e sempre esteve presente no cotidiano dos indivíduos, desde os tempos primitivos até os dias atuais, que vem proporcionando o prazer e o despertar da criatividade, possibilitando assim interação entre os sujeitos envolvidos nesse processo de ensino e aprendizagem.

Além do espírito inovador, os jogos desafiam os alunos a compreender e a utilizar regras que serão empregadas no processo de ensino-aprendizagem. Desenvolvendo responsabilidade, decisão, e propiciando a interdisciplinaridade; sendo estes importantes para o desenvolvimento de diferentes condutas e também a aprendizagem de diversos tipos de conhecimentos.

E, para que isso realmente seja colocado em prática é necessário que se tenha professores preparados para trabalhar com essa proposta em sala de aula e também que tomem consciência da sua importância. Não podendo ser esquecido de que quando se joga se aprende antes de tudo as regras sociais e a controlar um universo simbólico, particular.

Partindo dessa premissa, muitos professores confundem ensinar com transmitir. Sendo assim, o aluno não passa de um agente passivo da aprendizagem e o professor de um transmissor não necessariamente presente na necessidade dos alunos. Sabendo eles que não existe ensino sem que ocorra aprendizagem, devendo-se sempre partir do aluno o desejo do conhecimento.

E buscando fazer a investigação sobre as questões relacionadas a utilização dos jogos pelos professores e sua importância, foi pesquisado professores da Escola Municipal Marileila e Escola Municipal Liãozinho com intuito de verificar a utilização e a importância da inserção de jogos no cotidiano do ensino e aprendizagem escolar.

A análise dos dados demonstrou que os professores concordam e consideram importante o trabalhar com o lúdico em todas as disciplinas curriculares.

Em contra partida outro ponto que chamou bastante atenção foi o fato de a maioria dos professores alegarem trazer o lúdico para sua aula, às vezes. Com isso pode-se observar o processo de mudança na postura do professor com relação aos

jogos dentro da escola, que passam a ser vistos como um importante instrumento de aprendizagem.

Ficando claro ainda que, os jogos podem influenciar no comportamento das crianças, sendo um meio para que elas aceitem as diferenças uns dos outros respeitando seu espaço e se tornem solidárias, aprendendo a trabalhar e a se comportar em grupos, a dividir, a seguir regras e a exercitar suas habilidades.

Ficou evidente que os educadores têm entendimento sobre os benefícios que o lúdico traz para a educação, como por exemplo, o desenvolvimento motor, intelectual e social da criança como também tais benefícios vem confirmar que os jogos desenvolvem a criança, adquirindo valores, o que ajuda na formação de seu caráter. Mas, ainda se encontra uma acentuada resistência quanto a prática dessa atividade em sala, muitos por não encontrar recursos prontos na escola ou por não conseguir a interação aluno-jogo.

Ao observar como está sistematizado o horário de trabalho desses educadores nota-se que muitos trabalham em mais de um turno, tanto nas escolas municipais quanto nas escolas particulares restando um período insuficiente para o planejamento das aulas, ou seja, os professores não encontram tempo suficiente para preparar novos jogos para trazer para a sala de aula.

Ao fim da aplicação dos questionários confirmaram-se alguns pontos importantes abordados, com o lúdico o aluno aprende sem medo de apresentar suas ideias se sentindo mais disposto e atraído a participar das aulas. O grande questionamento dos professores é como lidar com a indisciplina uma vez que o jogo vem trazer a solução para mais esta situação onde se evidencia através das respostas dos professores que os alunos considerados problema também se envolveram com as aulas onde foi utilizada essa ferramenta de ensino.

É muito importante que o professor ao trabalhar com o jogo e manipule o material didático o mais diversificado possível, para que a partir dessa manipulação, possam reformular alguns conhecimentos que já possuem e até mesmo criarem outros. Dessa forma, a criança deixa de ser mero espectador no processo de aprendizagem tornando-se um participante ativo.

Revelou-se também o grande interesse dos jovens por jogos competitivos e de formação de grupos, reforçando a ideia apresentada onde o ser humano se sente

inspirado a competição porque ela é nata e a necessidade de conviver em grupos pelo mesmo ser sociável.

Observa-se diante dos aspectos discutidos que, a aprendizagem sempre foi considerada sofrida pelos alunos por ser uma disciplina difícil mostra-se através dos jogos que está presente no cotidiano do ser humano em situações simples do dia a dia. Por meio do jogo além das crianças aprenderem a ter noção do seu espaço e adquirir informações e conhecimentos culturais, o jogo vai agir como um incentivador para que os mesmos aprendam com mais facilidade de forma dinâmica e criativa buscando a autoconfiança. A mudança quanto a este pensamento com relação ao jeito de trabalhar com a aprendizagem do educando já estão acontecendo, ainda que de forma vagarosa.

Com base no referencial teórico, confirma-se a ideia de que os jogos estimulam o desenvolvimento social e educativo pela aquisição de valores imprescindíveis para a constituição do caráter da criança. Da mesma forma, como os jogos melhoram o convívio social do ser, sendo de grande auxílio no processo de aprendizagem.

Estabelecer limites e parâmetros é necessário na educação, uma vez que esta tem função de desenvolver o ser humano para o convívio em sociedade, sendo regente transformador do meio.

Para corroborar com o exposto nesse estudo Chaves (2003, p. 33) aborda que, existem alguns critérios para a escolha dos jogos para que os mesmos atendam aos objetivos esperados no processo educacional. Uma vez que os jogos em grupo não são importantes apenas pelo simples fato de se jogar um determinado jogo. Porque é de singela importância enfatizar os estímulos às atividades mentais e a capacidade de cooperação.

Ancorado nestes critérios o docente terá maior sucesso com relação aos objetivos planejados para o jogo. Seguindo os critérios de que o jogo deverá propor situações desafiadoras e proporcionar aos jogadores a sua autoavaliação e a participação ativa de todos os jogadores durante o jogo. A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como, a sistematização de conceitos.

Antes de se aplicar o jogo é preciso explicar e esclarecer as regras, ou até mesmo deixar que os próprios alunos estabeleçam as regras, e acima de tudo deixar claro que o jogo não é apenas uma competição e sim um facilitador da aprendizagem. Lembrando que além de desenvolver a aprendizagem, os jogos com regras interferem diretamente na postura da criança no que diz respeito as suas relações interpessoais, diminuindo conflitos entre as mesmas preparando-as para o trabalho em equipe tão valorizado na atualidade.

E por fim, certificar – se os participantes do jogo entenderam todas as regras que foram pré-estabelecidas. O bom êxito de toda atividade pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor. Avaliação do resultado da aplicação das atividades com jogos.

Para isso é preciso que a idade dos alunos esteja de acordo com o jogo, levando em consideração o ambiente em que todos estão inseridos. Até mesmo uma aula expositiva que está sendo auxiliada por recursos variados que podem ser chamados de jogos pedagógicos.

Concluiu-se que os jogos são de grande valor educacional e social para criança. Acreditando que os principais objetivos deste estudo foram alcançados, confirmando a importância dos jogos nos primeiros do Ensino Fundamental I. Enfim, a aprendizagem torna-se significativa quando o professor lança mão de jogos para trabalhar os conteúdos curriculares, pois com os jogos o docente pode construir o conhecimento junto ao aluno de forma dinâmica e concreta.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **A educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo-SP. Edição Loyola. Ed. 11ª. 2003.

ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino de matemática**. São Paulo-SP: Papirus. Ed. 5ª. 2009.

ANTUNES, Celso. **O Jogo e a Educação: falar e dizer/olhar e ver/escutar e ouvir**. 6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BOATO, Elvio Marcos. **Introdução à Educação Psicomotora: a vez e a voz do corpo na escola**. 2.ed. Brasília: Revista e Ampliada, 2006.

BRASIL, **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.

BUGESTE, Hermínia Regina. **Pedagogia do Movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. Curitiba: Ibepex, 2007.

CAMPOS, Dinah M. **Psicologia e Desenvolvimento Humano**. Petrópolis: Vozes, 2000.

CHAVES, Márcia. **Prática Pedagógica e Produção do Conhecimento na Educação Física & Esporte e Lazer**. Maceió: Edufal, 2003

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brincando, aprendendo e desenvolvendo o pensamento matemático**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

D' AUGUSTINE, Charles H. **Métodos Modernos para o Ensino**. Rio de Janeiro: Educação Primária, 1970.

FERNÁNDEZ, Alicia. **Inteligência Aprisionada**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

FERREIRA, Vanja Leila. **Educação Física Escolar: desenvolvendo habilidades**. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: O resgate do Jogo infantil**. São Paulo. SP: Editora Moderna, 1996.

GARDNER, Howard. **Inteligências Múltiplas: teoria na prática**. 1ª ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

HUIZINGA, Jhon. **Homo Ludens o Jogo Como Elemento da Cultura**. 4 ed. São Paulo. Perspectiva, 1990.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação: criar, fazer, jogar**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2009.

MORIN, Edgar. **Os Sete Saberes Necessários à educação do futuro**. 8 ed. Brasília/DF: Cortez, 2003.

MOYLES, Janet R. **Só Brincar? – O Papel do Brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PIAGET, J. **A formação dos símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, Jean. **Psicologia e epistemologia: Por uma teoria do conhecimento**. São Paulo: Forense, 1975.

ROSA, Mirian Suzete de Oliveira. **Corporeidade**. In: FAZENDA, Ivani.org. Dicionário em construção: interdisciplinaridade. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 2002.

SMOLE, Kátia Cristina Stocco. **A teoria das inteligências múltiplas na prática escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

SÁNCHEZ, Pilar Arnaiz; MARTINEZ, Marta Rabadán e PEÑALVER, Lola Vives. **A psicomotricidade na educação infantil uma prática preventiva e educativa**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

TONIETTO, Marcos Rafael. **Educação Infantil: educação física**. Curitiba: Positivo, 2008.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Org. Michael Cole [et al.]; tradução José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO

QUESTIONÁRIO

1-Você Já trouxe o lúdico para a suas aulas?

() Sempre () As vezes () Não

2-Se a sua resposta na pergunta anterior foi **Não** ou **Às vezes**, diga o por quê?

- () Às vezes, por que em minha escola não disponibiliza tais materiais.
- () Não, por que não influencia no aprendizado.
- () Não, por que tenho muitos alunos, o que dificulta o trabalho com jogos .
- () Às vezes, mas como os alunos não reagiram como o esperado desistir.

3-O que você acha de ensinar as disciplinas curriculares aos alunos através dos jogos ou brincadeiras?

- () Ótimo, porque os alunos aprendem sem bloqueios.
- () Bom, serve somente pra introduzir um conteúdo.
- () Bom, os alunos ficam mais dispostos a aprender.
- () No papel é bom, mas na prática só serve pra passar o tempo.

4- Como foi sua primeira experiência com os jogos em sala de aula?

- () Péssima, os alunos ficaram muito agitados o que dificultou a continuidade do jogo.
- () Ruim, por que os alunos não obedecem as regras .
- () Regular, por que apesar de ter sido divertido não observei melhoras no aprendizado.
- () Boa, pois os alunos-problema participaram da aula.
- () Ótima, pois houve significativa absorção de conceitos de forma rápida e concreta pelos alunos.

5-Que tipo de jogo você mais gostou de trabalhar em sala de aula?

- () Raciocínio lógico.
- () Relacionado com a matéria.
- () Aqueles onde os alunos formam grupos (interação).
- () Competitivos, pois os alunos se interessam mais.
- () Aqueles em que os alunos jogam individualmente.
- () Outros _____
- () Nenhum.

6- Ao final de uma aula onde você trabalhou um jogo, como você costuma avaliá-la?

- () Ruim, pois só trabalho com os jogos por que estão no livro.
- () Boa, tem coisas que precisam ser melhoradas.
- () Ótima, por que antes de começar o jogo faço as adaptações necessárias para o jogo ocorrer conforme os resultados esperados.

7- Que tipo de benefícios a criança e sua aprendizagem você como professora percebe com a inserção de jogos nas aulas e no cotidiano da educação física?

8 – Quais são os tipos de jogos são utilizados em suas aulas e como ocorre essa seleção? _____

9) – Como é utilizada as regras dos jogos utilizados por você? _____

10) – As regras utilizadas por você nos jogos podem ser levadas para a questão do convívio social? _____

APÊNDICE B- TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO-TCLE



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA

PÓLO Planaltina - D.F

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Sua instituição está sendo convidada para participar, como voluntária em uma pesquisa. Os sujeitos que irão participar serão devidamente esclarecidos sobre as informações acerca da pesquisa, no caso de aceitar fazer parte do estudo. Deste modo, pedimos a sua autorização para que possamos convidar os integrantes de sua instituição a participar da pesquisa acadêmica relacionada abaixo, assinando este documento de consentimento da participação institucional, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa a instituição não será penalizada de forma alguma. Em caso de dúvida você pode procurar o Pólo Planaltina do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília pelo telefone (61) 3104-2555.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Título do Projeto: A importância dos jogos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I

Responsável: Gabriel Francisco Martins Fernandes

Descrição da pesquisa:

Resumo descritivo da pesquisa, a ser construído conforme objeto e objetivos definidos a partir do Projeto de Pesquisa.

Observações importantes:

A pesquisa não envolve riscos à saúde, integridade física ou moral daquele que será sujeito da pesquisa. Não será fornecido nenhum auxílio financeiro, por parte dos pesquisadores, seja para transporte ou gastos de qualquer outra natureza. A coleta de dados deverá ser autorizada e poderá ser acompanhada por terceiros. O resultado obtido com os dados coletados, bem como possíveis imagens, serão sistematizados e posteriormente divulgado na forma de um texto monográfico, que será apresentado em sessão pública de avaliação disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Eu, Helena Maria de Oliveira,
RG 10710706, CPF 443.32858115 responsável pela
instituição Escola Municipal Riabinho
autorizo, conforme abaixo assinado, a utilização para fins acadêmico científicos
do conteúdo do (teste, questionário, entrevista concedida e imagens
registradas - o que for o caso) para a pesquisa:
A importância dos jogos no Início da Ens. Fundamental I
Fui devidamente esclarecido pelo (a)
estudante: Polizeth Vieira de Souza
MATRÍCULA 0863289 sobre a pesquisa, os procedimentos nela
envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que a
instituição ou qualquer um de seus participantes poderão desistir de participar
em qualquer momento, sem que isto leve à qualquer penalidade. Também fui
informado que os dados coletados durante a pesquisa, e também imagens,
serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de Trabalho
Monográfico que será apresentado em sessão pública de avaliação e
posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de
Monografias da UnB.

Local e data: Samambaia, 03 de Maio de 2012.

Nome e Assinatura: Helena Maria de Oliveira

Carimbo da Instituição:





UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA

PÓLO Planaltina-DF

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE
PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Você está sendo convidado (a) para participar, como voluntário, em uma pesquisa. Após ser esclarecido (a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine o documento de consentimento de sua participação, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado de forma alguma. Em caso de dúvida você pode procurar o Pólo Planaltina-DF do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília pelo telefone (61) 3107-2555.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Título do Projeto: A importância dos jogos nos
inícios do Ensino Fundamental I

Responsável: Gabriel Francisco Martins Fernandes

Descrição da pesquisa:

Resumo descritivo da pesquisa, a ser construído conforme objeto e objetivos definidos a partir do Projeto de Pesquisa.

Observações importantes:

A pesquisa não envolve riscos à saúde, integridade física ou moral daquele que será sujeito da pesquisa. Não será fornecido nenhum auxílio financeiro, por parte dos pesquisadores, seja para transporte ou gastos de qualquer outra natureza. A coleta de dados deverá ser autorizada e poderá ser acompanhada por terceiros. O resultado obtido com os dados coletados, bem como possíveis imagens, serão sistematizados e posteriormente divulgado na forma de um texto monográfico, que será apresentado em sessão pública de avaliação disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Eu, Maria Aparecida Ribeiro dos Santos,
RG 1297 389, CPF 521.150.621.91 responsável pela
instituição Escola Municipal Marileila Alves dos Santos
autorizo, conforme abaixo assinado, a utilização para fins acadêmico científicos
do conteúdo do (teste, questionário, entrevista concedida e imagens
registradas - o que for o caso) para a pesquisa:
A importância dos jogos nos Iniciais de Ens. Fundamental I.
Fui devidamente esclarecido pelo (a)
estudante: Polinaeth Vieira de Souza,
MATRÍCULA 0263289 sobre a pesquisa, os procedimentos nela
envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que a
instituição ou qualquer um de seus participantes poderão desistir de participar
em qualquer momento, sem que isto leve à qualquer penalidade. Também fui
informado que os dados coletados durante a pesquisa, e também imagens,
serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de Trabalho
Monográfico que será apresentado em sessão pública de avaliação e
posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de
Monografias da UnB.

Local e data: Formosa, 03 de maio 2012

Nome e Assinatura: Maria Aparecida Ribeiro dos Santos

Carimbo da Instituição: Escola Municipal Marileila Alves dos Santos
Resolução CEE de Autorização nº 181 de 10/04/97
Resolução CEE/CEB de Autorização nº 355 de 18/04/06



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA

PÓLO Planaltina - D.F.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE
PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Sua instituição está sendo convidada para participar, como voluntária em uma pesquisa. Os sujeitos que irão participar serão devidamente esclarecidos sobre as informações acerca da pesquisa, no caso de aceitar fazer parte do estudo. Deste modo, pedimos a sua autorização para que possamos convidar os integrantes de sua instituição a participar da pesquisa acadêmica relacionada abaixo, assinando este documento de consentimento da participação institucional, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa a instituição não será penalizada de forma alguma. Em caso de dúvida você pode procurar o Pólo Planaltina do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília pelo telefone (61) 3107-2555.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Título do Projeto: A importância dos jogos nos Anos Iniciais no Ensino Fundamental I.

Responsável: Gabriel Francisco Martins Fernandes

Descrição da pesquisa:

Resumo descritivo da pesquisa, a ser construído conforme objeto e objetivos definidos a partir do Projeto de Pesquisa.

Observações importantes:

A pesquisa não envolve riscos à saúde, integridade física ou moral daquele que será sujeito da pesquisa. Não será fornecido nenhum auxílio financeiro, por parte dos pesquisadores, seja para transporte ou gastos de qualquer outra natureza. A coleta de dados deverá ser autorizada e poderá ser acompanhada por terceiros. O resultado obtido com os dados coletados, bem como possíveis imagens, serão sistematizados e posteriormente divulgado na forma de um texto monográfico, que será apresentado em sessão pública de avaliação disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Nome: Mariame Aparecida Fobetto
Nome: Andrezza Monteiro Guimarães
Nome: Quintia Gomes de Alencar
Nome: Maria Aparecida José Torres
Nome: Ana Paula Barreto P. Silva
Nome: Pauline dos S. Ferreira Barros
Nome: Cláudia Cristina Jucati Souza
Nome: Aparecida Rodrigues da Costa
Nome: Márcia José Pereira
Nome: Herivelton C. de Jesus
Nome: Samuel Freitas de Souza Rodrigues
Nome: Juliana da Rocha Batista
Nome: Glória Rozetti Vieira
Nome: Valéria C. M. R. Silva

abaixo assinado, autorizo a utilização para fins acadêmico científicos do conteúdo do (teste, questionário, entrevista concedida e imagens registradas – o que for o caso) para a pesquisa:

A importância dos fósforos nos anos iniciais do Ens. Fundamental I
Fui devidamente esclarecido pelo (a) aluno

(a): Olívia Viana de Souza
sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que poderei desistir de participar em qualquer momento, sem que isto leve à qualquer penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa, e também imagens, serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de Trabalho Monográfico que será apresentado em sessão pública de avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

Local e data: Jornada, 03 de maio de 2012